

POR SOLO 2,99€
REVISTA OFICIAL NINTENDO 3DS | Wii | NINTENDO DS
Nº 222 - MAYO 2011
Nintendo Acción
Canarias 3,14€
Los Mejores Juegos de 2010
SE ACERCAN
• Resident Evil Mercenaries
• Steel Diver
• Cars 2
¿YA LA TIENES?
25 CLAVES para soñar con 3DS
¡PUNTUADOS!
9 juegos nuevos
Pilotwings Resort
Ridge Racer 3D
PES 2011 3D
Conduit 2...
ASÍ SERÁ OCARINA OF TIME EN 3DS
Zelda 3D
¡Vuelve el héroe más esperado!
GRATIS SUPLEMENTO DOBLE
Revista Pokémon • Guía SFIV 3D... y más de 500 trucos
REVISTA Pokémon
Guía Pokémon Blanco y Negro
Suplemento de Nintendo Acción nº 222
GUÍAS & TRUCOS NINTENDO
500 TRUCOS para Wii, DS y 3DS

LA GUERRA ES ETERNA.
SU MISIÓN ACABA DE COMENZAR.

FE
TRABAJO
SEGURIDAD

EL SICARIO DE DIOS
EN 3D

SCREEN GEMS PRESENTA UNA PRODUCCIÓN DE MICHAEL DE LUCA PRODUCTIONS / STARS ROAD ENTERTAINMENT EN SOCIEDAD CON TOKYOPOP "PRIEST" PAUL BETTANY KARL URBAN CAM GIGANDET MAGGIE Q LILY COLLINS CON STEPHEN MOYER Y CHRISTOPHER PLUMMER DISEÑADOR DE VESTUARIO HA NGUYEN MUSICA DE CHRISTOPHER YOUNG EDITADA POR LISA ZENO CHURGIN, A.C.E. DISEÑADOR DE PRODUCCION RICHARD BRIDGLAND FITZGERALD DIRECTOR DE FOTOGRAFIA DON BURGESS, ASC PRODUCTORES EJECUTIVOS GLENN S. GAINOR STEVEN H. GALLOWAY STU LEVY PRODUCIDA POR MICHAEL DE LUCA JOSHUA DONEN MITCHELL PECK BASADA EN LA SERIE DE NOVELAS GRAFICAS PRIEST DE MIN-WOO HYUNG ESCRITA POR CORY GOODMAN DIRIGIDA POR SCOTT STEWART

Soundtrack on Madison Gate Records

3D

SCREEN GEMS

ESTRENO 6 DE MAYO

www.ElSicarioDeDios.com

PENDIENTE DE CALIFICACION POR EDADES

Bienvenidos

Nintendo Acción



Vuelve a ser el más deseado

Me dijo un colega de trabajo, un amigo de curro, lo que queráis, que Ocarina of Time era la razón (supongo que una de ellas) por la que ahora trabajaba en esta industria. Es lo que tienen los juegos legendarios, que destilan tal intensidad y saben sumergirte en su universo de tal manera, que le hacen a uno cambiar de vida. La mía cambió también con los juegos. Pero recuerdo que fue más de puñetazo que de odisea entre mazmorras: la primera vez que jugué Street Fighter de Super Nintendo, nadie me podía quitar el mando. Acabé con el pulgar despellejado de tanto intentar (y no tantas veces conseguir) la magia de un hadouken. Eran tiempos de "guerra de megas", Super Nintendo se imponía a MegaDrive a golpe de cartuchazo, y a los jugones, por aquella época en mi caso ya profesionales de la review, se nos hacía la boca agua con cada "puja". Y lo llevábamos a la portada. Como Ocarina of Time. Y mi amigo de trabajo, el mismo de arriba, me lo recordó hace poco. Escaneó la portada y me la envió por mail. Supongo, espero, que le guste el reportaje que hemos hecho sobre el nuevo Ocarina of Time 3D, y la portada que le hemos vuelto a dar. Tiene los ingredientes que debe tener: nuevas imágenes, pantallas espectaculares, un poco nostalgia y todo el cariño que le sabemos dar a estos juegos.



???????

Por cierto, y termino: publico un nuevo código QR para leer con la 3DS. Es de un personaje miisterioso. Escribidme para decirme quién es y si os ha gustado.

➲**Juan Carlos García.** Director



Sigue mi blog en hobbynews.es

> "A muchos, Ocarina of Time les cambió la vida. En mi caso fue Street Fighter el que lo hizo.

➲ El equipo de N.A. os saluda



Rubén Guzmán ¡Estoy disfrutando con **Ridge Racer 3D** y **Pilotwings**! La espera hasta **Zelda** se me va a hacer corta...



Gustavo Acero Entre **Conduit 2** y **Ridge Racer 3D**, se me ha acabado la adrenalina. ¡No os perdáis las dos reviews!



Víctor Navarro Todo lo que hace Level 5 me tiene loco. Estoy disfrutando con el fútbol de **Inazuma Eleven.**



Jorge Puyol **Street Fighter IV 3D Edition**, creo que es el mejor juego para probar las 3D que hay por el momento.



Samuel González Alucinando con **SSFIV** de 3DS y pasándolo como un enano con **Shantae Risky's Revenge** para DSi Ware.



Daniel Atienza Cuidando a mi perro y a mi gata con **Nintendogs + Cats** y luchando a tope en el **Samurai Warriors: Chronicles.**



Bruno Louviers **Street Fighter** es un vicio y alucino con StreetPass: ya tengo 20 contactos. No puedo quitar la vida de mi 3DS.



Roberto J. R. Anderson A tope con la 3DS: **Rabbids, Rayman, Monkey Ball, Splinter Cell...** ¡y el StreetPass, que es un puntazo!

➲ 5 cosas que hemos hecho este mes...



1. Disfrutar del humor de Buenafuente en la presentación de 3DS. Y agarrarnos a Damián Mollá, de el Hormiguero, y a Nico Wegnez, de Nintendo, para celebrarlo.
2. Asistir a todos los eventos en los que ha participado el señor Ono, papá de Street Fighter.
3. Jugarnos la demo de Ocarina of Time 3D de arriba abajo en el nuevo showroom de Nintendo. Rubén, que es un fiera con las demos. ¡Menudo reportaje le ha quedado!
4. Echarnos mil partidos a Virtua Tennis 4, porque al director le pirran los juegos de tenis. Pero no gana uno...
5. Bucear en la historia de Nintendo: archivos secretos, wikipedia, ancianos del lugar, para traeros los estudios de desarrollo que han marcado el futuro de la gran N.

página 68



Sumario

PLANETA NINTENDO

REPORTAJES

NOVEDADES

LA TIENDA VIRTUAL

GUÍA DE COMPRAS

I LOVE NINTENDO

AVANCES

PRÓXIMO NÚMERO



página 28

Zelda Ocarina of Time Es el juego de moda en 3DS, el que todo el mundo espera. ¡Y aquí te lo mostramos!





página 38

Pilotwings Resort El viejo sueño del hombre, volar, realizado en perfectas 3D. Un placer total.



página 78

RE Mercenaries Prepara la guerra contra el mal.



página 42

Conduit 2 El shooter más impactante para Wii.

Todos los juegos de este mes...

SUPLEMENTO DOBLE

Revista Pokémon

Con la 2ª entrega de la guía Blanco y Negro, y la 5ª de Pokémon Ranger.

Guías y Trucos

Todos los movimientos de Street Fighter IV, y 500 trucos para todas las consolas.



Guías

TODOS LOS MOVIMIENTOS

Super Street Fighter IV 3D Edition

El mejor juego de lucha de todos los tiempos se juega en 3DS. ¡Conviértete en un maestro con esta guía de todos los luchadores!

Qué significa

Abel

Akuma

Adon

Balrog

Blanka

C. Viper

Cammy

Chun-Li

Cody

Dan

Dee Jay



Presentación de 3DS

Buenafuente 'bendice' la 3DS

Recibimos la nueva 3DS al más puro estilo de show televisivo.



+info
La presentación se celebró en Madrid, en la sala New Garamond, el 11 de marzo. Andréu Buenafuente fue el presentador y conductor de la gala.

Nintendo organizó un 'Buenafuente edición especial' a la medida de 3DS. La idea era traerse el show desde laSexta hasta la sala donde se celebraba el evento. Así que dicho y hecho. Al fondo, un escenario que incluía sofá y mesa de entrevistas. Enfrente, un público entregado. Y entre risas y aplausos, declaraciones de los primeros protagonistas de la llegada de 3DS.

Una consola muy social

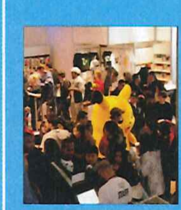
Cada uno nos hizo llegar su versión de lo que supone 3DS para el mundo del videojuego. Nicolás Wegnez, director de marketing de Nintendo, empezó anunciando **Ocarina of Time** para 3DS en castellano "este verano". Para él "la aceptación social de los videojuegos es un objetivo principal de Nintendo", por eso StreetPass, o cómo enriquecer el contenido de tus juegos solo con salir a la calle, y el contador de actividad, un registro para contar nuestros pasos, son clave. Además, habló sobre realidad aumentada, uno de los puntos fuertes de 3DS, que definió como "mezclar la realidad que ves a través de la consola con elementos digitales".



Los primeros títulos captaron la atención del público, sobre todo Street Fighter 3D..











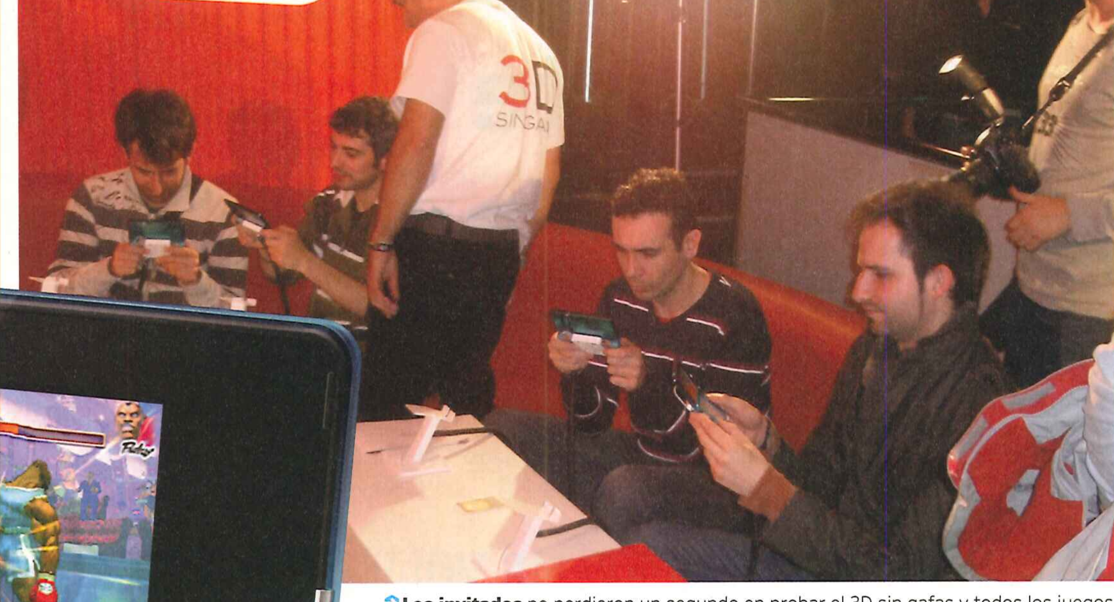
Buenafuente charla con Roberto Álvarez, de Over the Top, y Tyrone Rodríguez, de Nicalis, durante la presentación de 3DS.



Juegos y aplicaciones fueron protagonistas de la presentación. ¿Quién podía dejar de hacer fotos con las nuevas cámaras 3D? Y mejor aún, mezclar las caras...

¡Que vivan los creadores!

Tres prestigiosos desarrolladores pasaron por el sofá de invitados, comentando las posibilidades de la nueva máquina. Enric Alvarez, Tyrone Rodríguez y Roberto Alvarez elogiaron sin tapujos la 3DS.



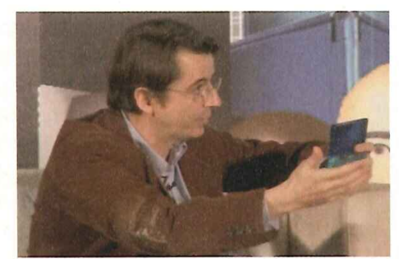
Los invitados no perdieron un segundo en probar el 3D sin gafas y todos los juegos.

Después le tocó el turno a los desarrolladores. Enric Alvarez, de Mercury Steam, creadores de **Castlevania Lord of Shadows**, confesó que "a Nintendo le debemos mucho en el mundo del videojuego" y que "para él la 3DS abre un mundo de posibilidades enorme". Ojalá veamos pronto alguna de sus creaciones para 3D. Por su parte Tyrone Rodríguez, de Nicalis, y Roberto Alvarez, de Over the Top, confesaron sentirse fascinados por la consola. Tyrone avanzó sobre **Cave Story 3D** que "es un mundo nuevo, más profundo, que deja de ser una pantalla para sumergir completamente al jugador".

El escrito y pensador Eduard Punset cerró la presentación con algunas frases memorables. Por ejemplo, "jugar con videojuegos es imprescindible para profundizar en el conocimiento de las cosas". Cuánto hay que aprender aún. Sobre las 3D, explicó que "es como aprender un nuevo idioma, entrar en otro universo. Yo lo llamo en realidad quinta dimensión, porque es ver la realidad tal cual es, la realidad descodificada, sin ambages". Queda muy claro.

Por el sofá...

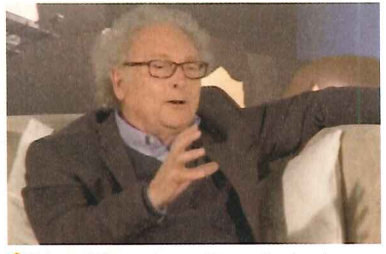
El sofá de Buenafuente contó con invitados de lujo. Aquí tenéis al director de marketing de Nintendo, al creador de Castlevania Lord of Shadows y al pensador de moda.



Nicolás Wegnez, de Nintendo Ibérica



Enric Alvarez, de Mercury Steam



Eduard Punset, escritor y divulgador



Showman

Cómico, escritor, presentador, un tipo influyente, capaz de llegar a todo tipo de público. Pudimos hablar con él tras la presentación y confirmó sus dotes de comunicador.

Entrevista

Andréu Buenafuente

"Nintendo tiene ese acabado de calidad y calado social muy importante"



Perfil

Nombre Andréu Buenafuente. **Trabaja** en laSexta. **46** años. Tiene **3 Ondas.** Apasionado de la **fotografía**

¿Cómo te decidiste a colaborar con Nintendo en esta campaña?
Nintendo me parece una muy buena marca. Los que tenemos una imagen pública debemos saber escoger clientes. Nintendo tiene ese acabado de calidad y calado social muy importante. Y luego, sobre todo, pesó mucho el diseño de la campaña.

Te convocaron para rodar el anuncio sin decirte de qué iba...
Me parecía muy diferente a todo lo que había hecho nunca. Dije, bueno, nos van a rodar una primera impresión, está Eduard Punset, todo esto es diferente a la publicidad convencional. Era más divulgar que vender. Y eso está bien.

No sabías que ibas a ver la 3DS...
No, no, no... Bueno, me habían dicho algo del 3D, pero no sabía nada más. Me llevaron a un plató, me pusieron un micrófono, me maquillaron y me rodaron la primera impresión ante la consola. Y ese misterio le da mucha veracidad al concepto de lanzamiento.

¿Cuál fue tu primera impresión?
Pues como un cine en miniatura, pero con matices. Tampoco tienes la percepción global de un cine... hasta que no adaptas tu sensibilidad al concepto casi de ventana. Me comentaban hace poco que es como mirar por una ventana. Realmente, la ventana que da a la calle tiene 3D. Poco a poco te vas adaptando, no es automático, son tres o cuatro minutos hasta que tu cerebro lo lee.

"CON LA 3DS ME VOLVERÉ A PILLAR CON LOS VIDEOJUEGOS"

¿Cuáles fueron las primeras imágenes que viste en la consola?
Me dejaron preparado el juego de realidad aumentada, donde de repente salió un dragón de la mesa. Imagínate la impresión. ¡Eso nunca lo había visto!

¿Eres jugón?
La verdad es que la última etapa mía ha sido mucho en el fútbol, jugando al PES. No me canso de repetir, a pesar de que cumpla años, que yo si llego a tener esto cuando tenía 15 años... Ahora he descansado un poco. Fíjate, cuando acabábamos el programa, cada noche jugábamos un partido de fútbol mi subdirector y yo. Hasta que dijimos, "es el momento de descansar". Pero me temo que con la 3DS me volveré a pillar.

¿Crees que sacarás partido a las posibilidades de conectividad?
Cada vez que me meto en una red social del tipo que sea, aquello es un terremoto, pero estoy intrigado por saber cómo funciona ese intercambio permanente al paso. Igual descubro que StreetPass es algo muy práctico

Eres aficionado a la fotografía. ¿Qué te parece la opción de fotos en 3D?
Tengo ganas de verlo y ver cómo evoluciona. Estamos ante un pistoletazo de salida de la foto doméstica en 3D y eso es más importante lo que imaginamos. Igual que los móviles se han cargado a las cámaras pequeñas, quizá las consolas se carguen a los móviles...


Capitán América llega el 15 de julio.


Thor aterriza el próximo 29 de abril.


Linterna Verde brillará este verano.

3DS DS Wii

Los superhéroes americanos, de moda

Capitán América, Thor y Linterna Verde anuncian sus nuevos juegos.

Vuelven a la acción. Tres de los superhéroes más conocidos del universo resurgen de la mano de **tres películas** de las de acción sin tregua y bidón de palomitas.

Encabeza el cartel **Thor: Dios del Trueno**, que veremos el 29 de abril en Wii y DS. Convertidos en Thor daremos buen uso al legendario martillo, a los rayos y a los truenos para salvar Asgard en un travesía por los Nueve Reinos. También de Sega, **Capitán América: Supersoldado** se estrenará en verano, el 15 de julio, en Wii y DS con una aventura localizada durante la IIª Guerra Mundial. Debes infiltrarte en un castillo controlado por las fuerzas de Hydra y Cráneo Rojo, y usar tu escudo para acabar con el mal. Aprovecha tu estatus de supersoldado para lanzar puñetazos, patadas, y protégete con el escudo o destrózalo todo, incluido el escenario.

Linterna Verde será el primer juego de Warner para 3DS. Un título de acción y aventuras que también veremos en Wii y DS durante el verano. El superhéroe de DC Comics lucirá su poderoso anillo con el que tendrá que devolver la paz y el orden al universo. Y conste que la versión 3D será exclusiva para la nueva consola de Nintendo.



El Capitán América lucirá flexibilidad acrobática y contundencia con un escudo que le servirá de arma.

Thor puede volar, tiene una fuerza descomunal y puede invocar el Trueno y el Rayo para aniquilar a sus enemigos.

CAPITÁN AMÉRICA protagonizará una aventura de acción en tercera persona, que no seguirá el mismo guión que el filme. Eso sí, el héroe lucirá el mismo look.

THOR resurgirá este mismo mes en las pantallas de Wii y DS, y como en el caso de El Capitán América, prepara el asalto a Nintendo 3DS de cara al final de año.

5 Detalles


Tanto Thor como Capitán América tendrán versiones para 3DS. Saldrán a final de año junto a los estrenos en DVD de ambas películas.

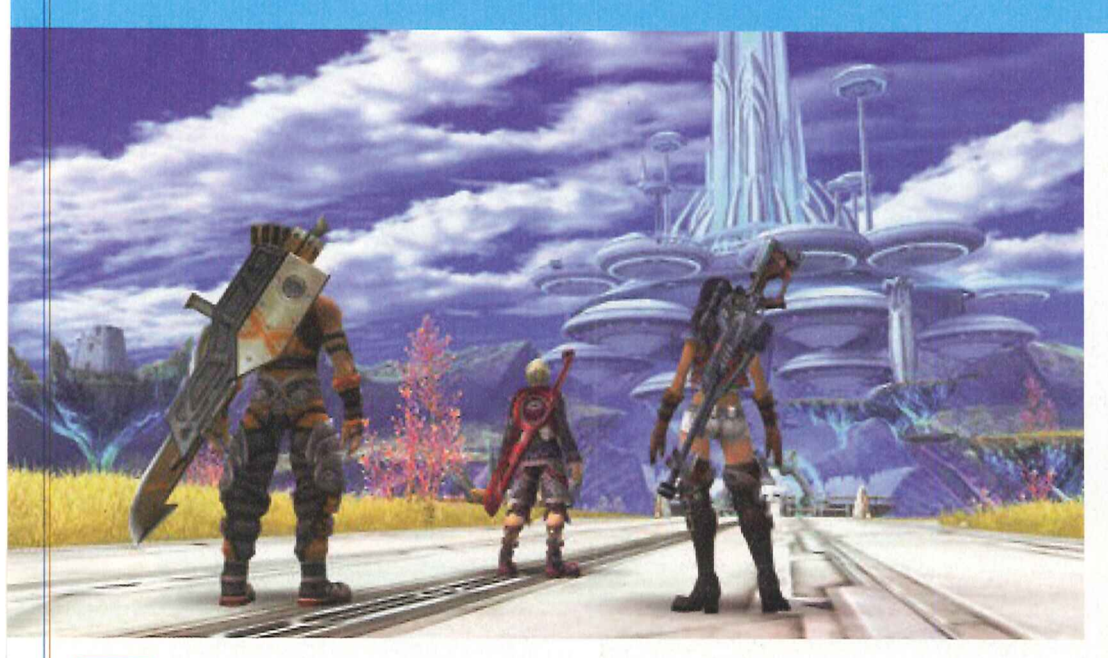

Linterna Verde se estrena en los cines el 29 de julio, con Ryan Reynolds en el papel de Hal Jordan. Lleva la firma Warner.


Estos bocetos de Capitán América nos transmiten el buen trabajo que se ha realizado con el juego en el diseño de personajes y escenarios.


Jack Kirby y Joe Simon crearon al Capitán América en 1941 como un héroe patriótico, que ha vendido 200 millones de cómics.


La versión DS de Capitán América también estará lista en verano. Para que no os quedéis con las ganas, tendrá esta impresionante pinta, y será también una aventura de acción.





3DS

Xenoblade viaja a Europa

Se confirma para finales de año, en exclusiva para Wii.

El mundo Wii aun va a depararnos muchas sorpresas. Y esta es la primera. Nintendo acaba de anunciarnos el próximo (final de año, pero vamos, hay que celebrarlo) estreno de **Xenoblade Chronicles** en Europa, después de que este fenomenal RPG ande batiendo todos los records en Japón.

El juego lo firma Monolith Software y nació bajo otro nombre: **Monado Beginning of the World**, pero fue rebautizado antes de su lanzamiento en honor a Tetsuya Takahashi, líder de Monolith y ex de Square, donde creó Xenosaga. Lo de Monado venía a cuento porque es el nombre de una espada mística cuyos secretos debemos descubrir durante la aventura. Xenoblade transcurre en un universo épico en el que dos mundos, Bionis y Mechonis, combaten en una guerra que no acaba nunca. Tú te metes en la batalla defendiendo a los Bionis, y con el objetivo de repeler la invasión de la armada mecánica enemiga. En la página oficial del juego, xenobladechronicles.es podréis ver un vídeo de lo que nos espera.



XENOBLADE CHRONICLES es uno de los mejores RPG que hay para Wii en Japón. Famitsu lo puntuó con 4 nueves, y vendió 83.000 unidades en la primera semana.

Los inmensos parajes de Xenoblade, sus ciudades, su cuidada historia, sus increíbles personajes, todo eso lo podremos vivir a final de año en nuestras Wii de la mano de Nintendo.

Agenda Nintendo

15 Abril a 15 Mayo. Mira lo que va a pasar esta primavera.



Abril 29

Wii Virtua Tennis 4

Compañía Sega
Tipo Deportivo

Si en lugar de darle ánimos a Rafa delante de la tele, prefieres convertirte en él, aunque sea en un videojuego, lo último de Sega te da la oportunidad en Wii. La saga viene con novedades en la cuarta entrega, como el uso del MotionPlus.

Mayo 06

3DS Steel Diver

Compañía Nintendo
Género Simulación

Pillar un submarino y deshacerte de los barcos enemigos a misilazos es el penúltimo entretenimiento de Nintendo para 3DS.

Además...

	Consola	Fecha
Puzzle Bobble 3D	3DS	22 Abril
Lego Ninjago	DS	26 Abril
Conduit 2	Wii	29 Abril
Dead or Alive Dimensions	3DS	Mayo
Naruto New Era 3D	3DS	Junio
Zelda Ocarina of Time 3D	3DS	Verano
Linterna Verde	3DS	Verano
Capitán América	Wii/DS	Julio
Resident Evil Mercenaries	3DS	Julio



OJO CON...

La lucha es bella

Dead or Alive Dimensions

Bella como los escenarios, como las luchadoras y luchadores, como las animaciones, como la personalidad de los héroes de esta saga. El mes que viene lo puntuaremos como se debe.





3DS

Dead or Alive Dimensions llega en mayo a 3DS

Los chicos del Team Ninja tienen a punto el otro gran 'fighter' para 3DS



+info
Dead or Alive Dimensions llega tras cinco años sin juegos de la saga (el último fue DoA4) y se estrena en mayo en exclusiva para 3DS.

Dead or Alive, mítica saga de luchadores exhuberantes y estilo contundente, se exhibió en 3DS durante la presentación de la consola en Amsterdam. Su jefe de desarrollo y líder del Team Ninja (involucrados en la creación de Metroid Other M), **Mr. Hayashi**, explicó durante el evento que la entrega Dimensions había sido "planeada muy cuidadosamente". Fijaos en el dato: no ha habido un **Dead or Alive** desde 2006, cinco añitos, así que el resurgir de la saga debía ser espectacular. Además, la nueva 3DS "tiene unas sorprendentes capacidades gráficas", aseguró.

DoA Dimensions tiene empaque, eso seguro. Y sorpresas: cuando vimos a Samus aparecer por ahí, entre los circuitos del juego, cuando menos lo esperábamos... Pero lo más fascinante de DoA es su estilo demoledor de lucha, que asegura combates intensos, de los que dejan huella y víctimas, de los que hacen sudar. Aunque por lo que Hayashi nos enseñó, el juego (también) haría un guiño a los más novatos: la pantalla táctil nos ayudará a realizar magias y especiales de una forma sencilla. ¡No podemos memorizarlos todos!

La llegada de la saga a 3DS también se aplica con las nuevas **posibilidades de comunicación**. Dead or Alive incluirá combate online, sin restricción de países, comunicación inalámbrica local, juego cooperativo y modo StreetPass de luchas virtuales e intercambio de datos con figuritas como premio. Pronto lo veremos funcionar.

Y sobre la puesta en escena, poco más que decir de lo que aportan estas pantallas. El diseño de los personajes, la calidad y variedad de movimientos, las fantásticas animaciones, todo esto hace que los que tenemos 3DS suspiremos por su llegada. Nintendo lo prepara para mayo, todos tranquilos.



Los modos de juego incluyen peleas online, combate local, StreetPass y hasta un album de fotos.



3DS

¡Ono, tú eres la estrella!

El creador de Street Fighter deja huella en su paso por Madrid



Yoshinori Ono, padre de **Street Fighter IV**, un chico Capcom, fue la estrella invitada en el estreno de 3DS. Durante sus dos días en Madrid tuvo tiempo de firmar posters a los fans de SFIV reunidos en la FNAC, de dar una clase maestra en Idéame, y de ponerse las botas de jamón serrano (lo confesó, sí).

En Idéame, Ono aconsejó a los estudiantes de diseño de juegos que "cogieran una referencia y que se salieran un poco de lo tradicional". Y sobre todo les hizo preguntarse "si el juego es lo que la gente quiere o lo que tú quieres.



UN DIA DE STREET FIGHTER
Yoshimori Ono, creador de SF, contactó con la gente doblemente: a los estudiantes de iDÉAME les dio una clase maestra; a los fans de SF, les firmó pósters y juegos.

DS

¡Viene un nuevo Dragon Quest!

Es Dragon Quest VI y lo esperamos en DS pronto

Los fans de la saga de Square podéis poneros a saltar: **DQVI Realms of Revelation** está en camino. El clásico RPG incluirá 30 ciudades para explorar, un sistema de combate similar al que vimos en **Dragon Quest V**, y los trabajos, hasta 18, que introdujeron en **DQIII**. El resto ya lo veis, una presentación bestial a doble pantalla. Nintendo lo lanza este verano.



El uso de la doble pantalla será brutal a lo largo del juego.



Los combates por turnos siguen el sistema de Dragon Quest V.

En Breve

Es oficial, la F-1 correrá en 3D



3DS El juego oficial del Mundial 2011 llegará a 3DS, como ha confirmado la compañía **Codemasters**. En una breve nota de prensa nos ha comunicado que está en desarrollo la versión para la consola de Nintendo, que aprovechará sus capacidades específicas, y que aún no tiene fecha prevista de lanzamiento.

Más accesorios para 3DS

3DS Esta funda tan chula y con pinta de dura se llama **Expedition Case**. La lanza Ardistel para la 3DS. Puedes guardar hasta 6 cartuchos y 2 stylus. El interior es acolchado y el exterior de varios colores. Su precio es de 14,95 Euros.

Nicalis te traerá Cave Story 3D



3DS **NIS America y Nicalis**, la compañía de Tyrone Rodríguez, uno de los protas de la gala de 3DS, lanzarán Cave Story 3D este verano en Europa. Esta aventura de acción ha maravillado en 2D y según lo que ha dicho Tyrone, en 3D promete saltar a un nueva dimensión. **Cave Story 3D** es una combinación de shooter, plataformas, exploración y puzles bajo una historia rebosante de originalidad, así que no nos extrañará que arrase en su llegada a Europa.





Se habla de...

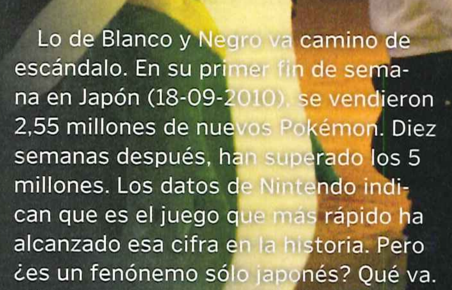




DS

Pokémon, 5 millones (en 10 semanas)

Blanco y Negro es el juego que más rápidamente se ha vendido en EEUU y Japón. Y la saga RPG más vendida en la historia de las portátiles.



Lo de Blanco y Negro va camino de escándalo. En su primer fin de semana en Japón (18-09-2010), se vendieron 2,55 millones de nuevos Pokémon. Diez semanas después, han superado los 5 millones. Los datos de Nintendo indican que es el juego que más rápido ha alcanzado esa cifra en la historia. Pero ¿es un fenómeno sólo japonés? Qué va.

En su primer día en EEUU, más de 1,08 millones de unidades salieron de las tiendas. Hasta entonces, el juego que más rápidamente se había vendido era Diamante y Perla, con 780.000. ¿Y en Europa? ¿Seguimos con la fiebre?

Aquí las cifras son igual de espectaculares. En diez días, el último Pokémon ha alcanzado el millón de juegos vendidos. En España, según GFK, tras la primera semana en las tiendas, rondaban las 60.000 unidades vendidas.

Pokémon es la saga de juegos de rol más vendida de la historia de las portátiles. Desde su llegada en 1996 ha vendido 207 millones de juegos en todo el mundo, 35 de ellos en Europa.

EN ESTAS BONITAS FOTOS PODÉIS VER LA QUE SE LIÓ EN NUEVA YORK Y BERLÍN DURANTE EL LANZAMIENTO DE BLANCO Y NEGRO. NO HAY QUIEN TOSA A POKÉMON.

Datos proporcionados por Nintendo.

MásTOPS





Primeros datos de 3DS Tras dos días a la venta, Nintendo informa de **303.000** unidades vendidas en Europa. Es la portátil más vendida en su primer fin de semana de vida.



Los juegos de 3DS más exitosos en Japón son **Profesor Layton and the Mask of Miracle** (243.000 unidades) y **Nintendogs + Cats** (160.000), según Media Create.



¿Y la Wii? La consultora NPD confirma que en Estados Unidos se han superado los **35 millones** de Wii vendidas. El mes de febrero resultó brillante: más de 454.000 consolas.



New Mario Bros. Sigue triunfando sin límite. En Wii, el juego ha superado los **8 millones** de unidades. Y en DS, la cifra de juegos vendidos supera los **9 millones**.


VIN DIESEL
PAUL WALKER
DWAYNE JOHNSON
FAST & FURIOUS 5
29 DE ABRIL EN CINES
www.fastandfurious5.es
ORIGINAL FILM
A UNIVERSAL PICTURE
©2010 UNIVERSAL STUDIOS
PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES

HÉROES DE MODA
Número 2

Ryu

Super Street Fighter IV 3D Edition, el primer fenómeno de 3DS, trae a primera plana a Ryu. ¿Sabías todo esto de este genial luchador?

La cinta roja es un regalo de Ken. Tras de la muerte de su maestro Gouken a manos de Akuma, Ryu perdió su espíritu de lucha. Ken le derrotó y le entregó la cinta como un estímulo.



ESTÁ DE MODA PORQUE...

Super Street Fighter IV 3D es el mejor juego de la primera hornada de 3DS. **35 luchadores**, gráficos alucinantes, muchas opciones de conectividad y, lo más importante: **los combates más intensos**, veloces, profundos y divertidos. Y, claro, Ryu vuelve a ser la imagen del juego.

El Shoryuken, o "puño del dragón ascendente" es una de sus técnicas más mortíferas, aunque no la domina tan bien como Ken. En todos los Street Fighter, Ryu es uno de los mejores luchadores, manejable para los novatos y equilibrado para los expertos.

Acumulando poder entre sus manos, Ruy ejecuta el mítico Hadouken, literalmente "movimiento de puño ondulatorio", que se proyecta como una poderosa esfera de energía. Ryu domina está técnica mejor que Ken.

«RYU REPRESENTA AL LUCHADOR JAPONÉS DE ARTES MARCIALES PERFECTO»

Ryu es serio, modesto y callado. Huérfano a muy corta edad, su carácter es fruto de una aislada vida de entrenamiento en el dojo de su maestro Gouken. Su único amigo fue el otro alumno de Gouken, Ken. El sentido de la vida de Ryu es perfeccionar sus habilidades en combate.

Viste un Keikogi blanco, uniforme típico de los expertos en artes marciales japonesas. Lleva guantes y pelea descalzo. Ryu significa "dragón" en japonés. Una palabra muy común en las artes marciales porque también quiere decir "técnica".



El estilo de lucha de Ryu es el Ansatsuken ("puño asesino"), arte marcial ficticia con golpes de karate y judo frecuente en el manga y el anime.

Nuestros juegos de Ryu favoritos



Street Fighter 2 (SNES 1992) El juego de lucha más importante de todos los tiempos. Ryu se convirtió en un mito aquí.



SF Alpha 3 (GBA 2002) La subsaga Alpha transcurre años antes de SF2. Ryu llevaba en el pelo una cinta blanca.



Tatsunoko vs Capcom (Wii, 2010) Sólo Ryu está presente en todos los crossovers de lucha de Capcom.



SSF IV 3D Edition (3DS, 2011) Ryu luce mejor que nunca en el primer Street Fighter con tres dimensiones visuales.

¡Escribe, participa!

Entre todas las cartas y fotos sortearemos **Sengoku Basara** para Wii. Pon **Planeta Nintendo** en el asunto y envía un email a:

nintendoaccion@axelspringer.es

El buzón

Un espacio para vosotros, donde opinar, preguntar, enviar fotos, criticar...

LOS LECTORES DICEN QUE...

¡¡Seguid así campeones!!

"¡Hola nintenderos! Me llamo David y llevo siguiendo vuestra revista desde los 6 años, y ahora con el nuevo look que le habéis dado me encanta, las nuevas secciones son geniales y veo que cada día os lo curráis mas, enhorabuena a todo el equipo, seguid así ¡¡CAMPEONES!!"
David Plaza Sánchez

Acabé Golden Sun...

'"Hola Nintenderos de España. Hace poco he conseguido terminarme el Golden Sun DS Oscuro Amanecer y a decir verdad en historia es peor que los 2 de la Game Boy Adv, pero aún así engancha, bueno a lo que voy, al terminar el juego se ve claramente que habrá una segunda parte..."
Pablo Noguera

Más Miis de gente famosa

"Me gusta bastante el nuevo diseño que le habéis dado a la revista. Está más enfocada hacia los lectores, con secciones bastante interesantes como I love nintendo o Mundo Mii, que viene que ni pinado ahora que llega 3DS. Espero que sigáis sacando a más Miis de gente famosa."
Skyflyer

Mi enhorabuena

"Doy la Enhorabuena a Juan Carlos García y a todo el equipo NA por el cambio de estilo de la revista, me encanta la seccion "I Love Nintendo", os ha quedado muy bien. :)"
Diegopf-96

Cuatro dudas en 3D

Aaron Rodríguez.

Hola NA. Ahí van mis preguntas: ¿Se pueden usar las monedas del Registro de Actividad para descargar aplicaciones en la eShop de 3DS? ¿Sabéis si habrá una sala de chat parecida al Pictochat? ¿Algún GTA para 3DS? ¿Y Super Smash Bros? Gracias.

Las monedas podrían servir para descargar futuros extras, aunque la eShop estará más destinada a la compra real de juegos o aplicaciones. Nos aseguran desde Nintendo que estará listo en mayo. Respecto a un servicio de chat o chat online, el director de desarrollo de 3DS ha dicho que sería algo "muy interesante" de cara a futuras actualizaciones, así que no lo descartemos. Sobre GTA o Smash Bros 3D, no hay noticias, pero son poco probables.





Ocarina of Time llegará a 3DS en perfecto castellano, está totalmente confirmado.

Erizos y traducciones

Raúl Crespo.

Hola NA, me llamo Raúl y tengo 12 años. ¿Se podrán descargar juegos de Sega Master System desde la Consola Virtual de 3DS? ¿Va a salir algún nuevo Sonic para Wii o 3DS aparte del episodio 2 del Sonic 4? ¿La versión de Ocarina of Time será en inglés?

En principio, no habrá juegos de Master System, pero sí de la Game Gear. Sega habló de un nuevo Sonic para este año, pero no se han revelado más datos. Sería la mejor forma de celebrar su 20 aniversario. Por otro lado, Ocarina vendrá traducido, al igual que Star Fox... que además traerá las voces dobladas al castellano según Nintendo América.

HAZTE UNA PORTADA

¿Eres un artista? Demuéstranoslo haciendo tu propia portada de Nintendo Acción. Envíala a nuestro mail y, si nos mola, ¡PREMIO!



¡TRON Evolution para nuestra favorita!

¡Y EL MES QUE VIENE, OTRO BOMBAZO DE REGALO!



Albert Sarlé (Tarragona)



Diego Pérez Francés (Santander)



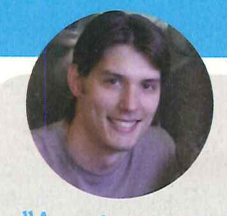
Jaime López (Madrid)

MIRA LO QUE HAN DICHO...

"Nintendo fue algo brutal para todos los de mi generación, nintendero forever!"
Dani Martín
Cantante



"3DS es un nuevo universo, un lenguaje nuevo. Es otra manera de profundizar en el conocimiento de las cosas."
Eduard Punset
Abogado, economista y divulgador científico



"Apostamos por la descarga digital, todo lo que es online no es el futuro, es el presente (...) Se abre una nueva dimensión (3DS), a ver qué podemos hacer los creadores con esto"
Roberto Álvarez Lara
Overthetop Games



"La primera vez que vi la 3DS flipé. ¡Ver cosas nuevas no es algo que pase a menudo a estas alturas!"
Damián Mollá
Humorista, cantante, la hormiga Barrancas en el Hormiguero

La batería de 3DS

Javier Chacón

Hola, soy un fan de vuestra revista y me encanta el nuevo look nintendero que le habéis dado, me gustaría saber si la batería de 3DS se va degradando con el tiempo o si se mantiene igual tras cada recarga. Gracias.

¡Nos alegra mucho que te guste el nuevo look, Javier! La batería de litio está pensada para que dure bastantes años sin perder su capacidad, aunque si quieres sacarle el máximo partido a cada recarga, puedes bajar el brillo de las pantallas a 4 ó 3, reducir la intensidad de las 3D y el volumen a la mitad, y desactivar el Wi-Fi. Ganarás un par de horas. Aun así, lo ideal es dejarla sobre la base de carga cada noche.



Reduce el brillo de las pantallas y desactiva el Wi-Fi, ganarás un par de horas de vida a la 3DS. Pero lo mejor es recargarla cada noche.

¿El año de Pikmin 3?

Mario Ferrer.

Hola soy Mario, escribo de Paterna, y tengo varias preguntas. ¿Qué podéis contarnos de Pikmin 3? ¿Me recomendáis algún juego de aventuras o plataformas divertido y original para Wii? ¿Van a hacer remakes de Zelda Ocarina o Majora's Mask en Wii?

Llevamos tres años esperando a Pikmin 3 en Wii, pero si hay una consola donde la saga podría evolucionar en todos sus aspectos, esa es 3DS. Teniendo en cuenta que a finales de año se celebra su 10º aniversario, es muy probable que en el E3 de junio salgamos por fin de dudas. Por otra parte te recomendamos Muramasa, Wario Land y La Torre de las

TU OPINIÓN CUENTA

Somos muy curiosos y cada mes queremos saber qué opinas de...



¿Cuál es el juego de 3DS que más te ha gustado de los de lanzamiento?

1 Street Fighter IV 3D 55%
2 PES 2011 3D 10%
3 Splinter Cell 3D 9%
4 PilotWings Resort 8%
5 Rayman 3D 6%
6 Nintendog+Cats 5%
7 Ridge Racer 3D 2%
8 Super Monkeyball 3D 1%
9 Rabbids 3D 1%
10 Asphalt 3D 1%

Vota en HOBBYNEWS.es
www.hobbynews.es

HAZTE UNA FOTO DIVERTIDA



Sergio Alvarez, Daniel Illanes, Miguel Barrio Lavín, Sergio Félez y Marina Fernández (Madrid)
Gracias por esta estupenda foto, chicos. Ya vemos que sois unos fans estupendos de Pokémon. ¡Viva Blanco y Negro!



Dos lectores de Nintendo Acción (Madrid)
Que tuvieron la suerte de que Yoshinori Ono les firmara póster y juego de SFIV.



Daniel Ropero (e-Mail)
"Os mando una foto de un cosplay que me hice con un amigo sobre el profesor layton (yo soy el profe)".

Sombras. Y en WiiWare tienes los originales Hydroventure y NyxQuest. Sobre los Zeldas de N64, no hay nada, aparte del remake del primero.

Portátiles compatibles

Iván Gormaz

Hola N.A. Me llamo Iván y tengo una duda: a un amigo le han regalado la 3DS y yo tengo la primera DS. ¿Podemos conectarnos a juegos de 3DS? Si no, ¿bajará el precio de 3DS para que me la pueda comprar?
Podéis conectaros para jugar localmente con los juegos que ya tengáis de DS, (para intercambiar Pokémon, por ejemplo) ya que la Descarga DS mantiene su función de siempre. Lo que no podréis compartir son los juegos de 3DS, que no tiene pinta de bajar de precio a largo plazo, la verdad...

Bombazos roleros

Daniel Bueno

Me gustaría preguntaros por varios RPG para DS a los que tengo echado el ojo desde hace tiempo: Sands of Destruction, de Sega; Radiant Historia, de Atlus; y Dragon Quest Monsters Joker 2. ¡Muchas gracias!
Malas noticias sobre esas tres maravillas: en Japón sí, pero en Europa, de momento, no. Donde vamos a tener más suerte es en Wii: Dragon Quest X acaba de ser confirmado por el propio creador de la saga. Al parecer, seguirá las bases de DQ VIII, y antes de que acabe el año sabremos más cosillas. ¿Has visto que Xenoblade confirma su lanzamiento en Europa a finales de año? Crucemos los dedos por que The Last Story también llegue a nuestro país...



DS Lite y XL pueden conectarse a 3DS, pero sólo con juegos compatibles con las primeras.

Mario calienta motores

Cristian Macias Lucena

Hola a todos. Os sigo desde 2004. Querría saber cuándo estará disponible el navegador web para 3DS y también toda la información que tengáis acerca de Mario Kart 3DS.
Se espera que el navegador web se incluya junto a una actualización de la consola en mayo, y aunque no está confirmado, podría tratarse de un navegador NetFront, más potente y versátil que el Opera de DSi. En cuanto al nuevo Mario Kart, el director de la saga ha dicho que las carreras serán más equilibradas, lo que podría suponer una renovación de ítems. La fecha no se sabe aún, pero ansiamos conocer sus opciones online.

LOS FANS DE NINTENDO



Sergio Forcadell -FORCA23- confiesa haber tardado tres horas en hacer esta foto. ¡No nos extraña! ¡Qué cantidad de goodies! Eso sí, tú puedes estar más tiempo admirando todas las joyas que hay junto a Sergio.

Nintendo Ación: ¿Desde cuándo coleccionas cosas de Nintendo?
Sergio: Mi primera consola fue la NES, para ser mas concreto el Action set, que incluía Mario Bros. y Duck Hunt, y luego me fueron comprando la Game Boy, Super Nintendo, la N64 y la GameCube, pero no me dio por coleccionarlo hasta hace bien poco. Yo empecé con 23 años, por eso mi apodo de Forca23, y ahora tengo 28 y me he ido comprando todos los títulos que su momento no me pude comprar.

N.A. ¿Qué héroes te gustan más?, ¿de cuáles tienes más cosas en tu colección?
Sergio: Mis héroes preferidos son Zelda y Mario; son los que mas me han marcado. Mario, por ser mi primer juego y toda una revolución para

Sergio tiene 42 consolas, 448 juegos con caja y otros ciento y pico sin ella, además de muñecos, objetos y una NES gigante que se hizo él.





¡Esto tiene gracia!



UNA DE RISAS

THWEATTED (internet, Deviantart)

Hay muchas cosas serias y otras de las que todavía podemos reírnos. Que el Dr. Mario le diga a Wario que le preocupa su barriguita, a nosotros al menos nos saca una sonrisa. El autor, Thweatted, es un consagrado artista de la animación que podéis encontrar en la web especializada en talentos del dibujo deviantart.com

Preocupado por Wii

Juanjo Montesinos

Saludos, NA. Estoy muy contento con mi nueva 3DS, pero la verdad es que me preocupa que se dejen de hacer juegos para Wii, como pasó en el último año de Gamecube o N64. ¿Es este el final de Wii? Gracias.

Es cierto que tras cuatro años y medio de vida, el ritmo de lanzamientos parece que va a ser menor en los próximos meses, pero no os preocupéis, porque según Nintendo, y por lo que sabemos de algunos third parties, todavía quedan muchos juegos por llegar para Wii. Los que ya están confirmados son Zelda Skyward Sword, el nuevo Kirby, Rhythm Paradise, Xenoblade y Dragon Quest X, incluso puede caer algún Sonic, que acompañen a los casi seguros nuevos bombazos que se anunciarán en el próximo E3... y faltan menos de dos meses.



¿Y Animal Crossing?

Víctor José Rubia

Hola NA. Me gustaría saber todo sobre Animal Crossing, y próximos juegos que en vuestra opinión serán muy buenos para 3DS. ¡Aconsejadme!

Nuestros juegos más esperados son Ocarina of Time, Dead or Alive, Paper Mario, Kid Icarus, Star Fox, Mario Kart, Metal Gear Solid: Snake Eater, Layton Mask of Miracle, RE: Mercenaries, RE: Revelations (en 2012), Mario 3D y Animal Crossing, cuya reciente demo muestra unos personajes más creciditos y muy bien animados, mientras pasean por un bonito pueblo costero. Lo más llamativo es el movimiento (con rotación y zoom) de la cámara en el interior de las casas, que permite apreciar como nunca su detalladísima decoración. ¡Qué ganas tenemos!



Animal Crossing es junto a Zelda y RE el juego de 3DS más esperado por todos.

su tiempo, y Zelda por Ocarina of Time, que para mi es mejor juego de la historia... Del que más cosas tengo es de Mario, como pudisteis comprobar premiándome como el mayor Fan.

N.A. ¿Cuántas cosas tienes y qué valor crees que puede tener?
Sergio: Tengo unas 42 consolas y 448 juegos con caja y otros 100 y pico sin ella, mas muñecos y cosas de Nintendo y mi propia NES gigante. Y el valor es incalculable, para mi son recuerdos de infancia, no tienen precio.

N.A. ¿Cuál es tu objeto favorito?
Sergio: Mis objetos preferidos son muchos: las ediciones de la super, juegos como Zelda a Link to the Past, Chrono Trigger ,Donkey Kong Country...

N.A. ¿Desde cuándo lees Nintendo Acción? ¿Qué es lo que más te gusta de la revista?
Sergio: La leo desde la epoca de la n64; aun conservo mi Nintendo 64 y con las pegatinas del Zelda , y lo que más me gusta de la revista es la nueva seccion para fans, y cuando hacéis reportajes retro.



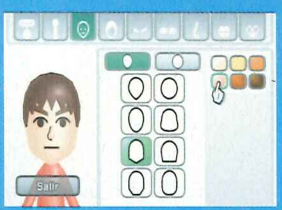
Mundo Mii

El mes pasado os enseñamos a construir el Mii de Miyamoto. Ahora, para que el Señor Iwata, el gran presidente, no se nos enfade... le dedicamos este Mii.

Cómo ser Satoru Iwata



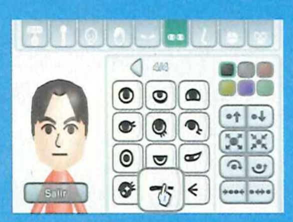




1 Coge la **primera cara** de la tercera fila. En la pestaña de rasgos añade las arrugas de la boca que están en el segundo lugar de la última fila.



2 Para el **pelo**, ve a la segunda página, coge el segundo de la 2ª fila y tíñelo de moreno. ¡Lleva el mismo peinado de Miyamoto.



3. Las **cejas** que elegimos son las segundas de la 2ª fila, también en color negro. Bájalas una vez e inclínalas hacia arriba una vez.



4. Para elegir los **ojos** adecuados, ve hasta la página 4 de los menús y escoge los segundos de la cuarta fila.



5. Las **gafas** que debes colocarle al señor Iwata son las segundas de la 2ª fila. Redúcelas dos veces.



6. La **boca** está en la primera página. Es la primera de la segunda fila. No tienes ni que tocarla. ¡Mr. Iwata ya está!

25 RAZONES PARA SOÑAR CON 3DS

TODOS LOS VÍDEOS DE 3DS EN Hobbynews.es
Street Pass, Cara a cara, primer contacto y mucho más.



Nintendo 3DS ya forma parte de nuestra vida. Más allá de los fríos análisis, la consola nos ha proporcionado un montón de experiencias que, junto a las que nos ofrecerá en el futuro, ya nos hacen amar la máquina. He aquí 25 razones para llevarla siempre con nosotros.

Mario Kart 3D será la entrega para 3DS de la saga de velocidad más vendida.

Paper Mario 3D mezclará rol, plataformas, acción y mucho humor.

1 Veremos a Mario en 3D

Quizá le hayas echado de menos en el lanzamiento de la consola, pero no será por mucho tiempo. Aunque no tienen fechas confirmadas, es de esperar que este mismo año lleguen **los dos primeros juegos de Mario: Mario Kart 3D y Paper Mario 3D**. Y, atención, para 2012 esperamos **Super Mario 3D**, una aventura de plataformas totalmente nueva y en 3 dimensiones tanto jugables como visuales.

2 Los nuevos Mii, protagonistas

Los famosos avatares que Nintendo creó para Wii no podían faltar en la portátil. Con **un editor más completo** y la posibilidad de hacernos una foto para que la propia consola genere un Mii (que luego podemos retocar), se convertirán en héroes de muchos juegos. Los dos títulos de lanzamiento de la propia Nintendo, es decir **Pilotwings Resort y Nintendogs + Cats**, ya los utilizan.



Nos fotografiamos con la cámara y la consola hace automáticamente nuestro Mii.



3 Y la plaza donde se reúnen

La Plaza Mii es el escenario de 3DS donde viven tus Mii. Y está muy concurrida: gracias a **Street Pass**, cada vez que te cruces con alguien que tenga la consola y la opción correspondiente activada, su Mii pasará a tu plaza, te saludará con el mensaje que haya escrito su propietario... y traerá regalos, como piezas de **dioramas de personajes de Nintendo** que podrás ver en 3D cuando los completes. Además, usarás estos personajes en el minijuego **Rescate Mii**, en el que consigues gorros para tu Mii. Una manera de fomentar la interacción entre usuarios.

4 La profundidad de Ridge Racer

El efecto 3D no sólo es estético: en un género como la velocidad, la nueva dimensión nos hace disfrutar de más sensación de **realismo** y nos permite medir mejor la distancia a los oponentes y los obstáculos. **Ridge Racer** es el ejemplo perfecto de esto: en esta versión del velocísimo juego de Namco es más fácil calcular el tiempo que deben durar los derrapes, repercutiendo directamente en la sensación de control.



El primer juego de velocidad de 3DS es un buen ejemplo de cómo aprovechar las 3D.

5 El prestigio de Metal Gear

Condiserada una de las mejores entregas de la mítica saga, **Metal Gear Solid 3 Snake Eater** nos llegará en forma de alucinante remake. Una exigente aventura de acción y sigilo con **un argumento plenamente adulto**, que demuestra que 3DS quiere contentar al jugón más exigente. La joya de Konami aún no tiene fecha confirmada, pero esperamos que eso cambie en el E3 del próximo julio.

➲ **Honor, traición, amistad...** son algunos de los temas que trata una de las tramas más intesas de la historia de los juegos.

6 Escuchar tu música favorita

La 3DS incluye una versión mejorada del reproductor de **archivos AAC (MP4)** de DSi. Es posible almacenar tus canciones en la memoria de la consola o en la tarjeta SD, y **la pantalla táctil** convierte la 3DS en cómodo reproductor.

StreetPass
Mario's Picks
Jungle Garden
Great Bay Shrine
Dr. Mario
Original Medley
Fountain of Dreams

7 Intercambiar tus listas de éxitos

Sí queremos, mediante StreetPass será posible intercambiar con otro usuario nuestras listas de reproducción: así sabremos qué canciones escucha la gente con la que nos cruzamos. Además, habrá un **medidor de compatibilidad** que nos indicará hasta qué punto coinciden nuestros gustos. ¿Otra manera de hacer amigos?

8 Los juegos que vienen

Si el catálogo de lanzamiento de la consola ha sido más que sólido, el futuro a unos meses vista es increíble. Todas **las grandes compañías de videojuegos** apoyan al máximo la consola, y llegarán a ella nuevas entregas de **Profesor Layton, Animal Crossing, Dead or Alive, Resident Evil o Naruto**, además de nuevas franquicias creadas para la máquina como **Dr. Lautrec**.

9 Moverte mientras juegas

Tras el exitazo de Wii, los sensores de movimiento no podían faltar en 3DS. La consola detecta su ángulo y posición, así como la velocidad a la que la movemos. Esto permite controlar juegos moviendo la máquina, como en el caso de **Super Monkey Ball 3D** o los momentos en vista subjetiva de **Zelda Ocarina of Time**. Y también tiene espectaculares aplicaciones en la Realidad Aumentada, como demuestra el minijuego **Atrapacaras** incluido en la consola.



10 Fotos en tres dimensiones

3DS es uno de los **poquísimos dispositivos** disponibles en el mercado que permite hacer fotos en 3D gracias a sus **dos cámaras frontales**, así como graduar el efecto. Puedes guardarlas en la tarjeta (aunque en otros dispositivos, como el PC, se visualizan en dos dimensiones).



11 El control de Street Fighter

Combinando de manera magistral botones, pantalla táctil y **el magnífico pad analógico** de la consola, el juego de Capcom se maneja igual de bien que en las consolas de sobremesa. Una muestra de la versatilidad de 3DS.



12 ¡Fotografíate con tus héroes!

Las cartas de Realidad Aumentada convierten realidad un sueño : ¡hacerte fotos con **los héroes de Nintendo**! Basta con seleccionar el minijuego correspondiente en los juegos de RA, y fotografiarte junto con la carta. Ah y, si aumentas la superficie de la carta... ¡El personaje aparecerá más grande también!

13 Internet y SpotPass

Una de las posibilidades que la consola ganará en la actualización prevista para mayo . Podremos conectarnos vía Wi-Fi para **navegar por la red**. Y, además, la consola tiene un modo de **conexión Wi-Fi pasiva** llamado **SpotPass**. Cada vez que te acercas a un punto Wi-Fi de libre acceso recibirás contenidos audiovisuales y para juegos.

14 La Realidad Aumentada

3DS trae de serie **juegos de Realidad Aumentada**: usando la cámara enfocamos escenarios reales y vemos aparecer en ellos elementos virtuales. Moviendo la consola podemos **observarlos desde diferentes ángulos**. Las aplicaciones en juegos futuros serán enormes.



15 El catálogo de Nintendo DS

El **99,9% de los juegos de DS** son compatibles con 3DS. Sólo aquellos que usaban la ranura de juegos de GBA de la DS original y DS Lite no funcionan en la nueva consola. Y, además, gracias a **la mayor definición de las pantallas** de 3DS, los juegos se ven un poquito mejor.



16 El retorno de Nintendo 64

La llegada inminente de **Ocarina of Time** puede ser toda una señal: el stick analógico de 3DS y su potencia gráfica la convierten en la máquina ideal para resucitar grandes juegos del catálogo de Nintendo 64. Otra muestras será **Star Wing 64**, remake del genial Lylat Wars.



Fox, el mejor piloto espacial volverá pronto con el remake de su segunda aventura galáctica.

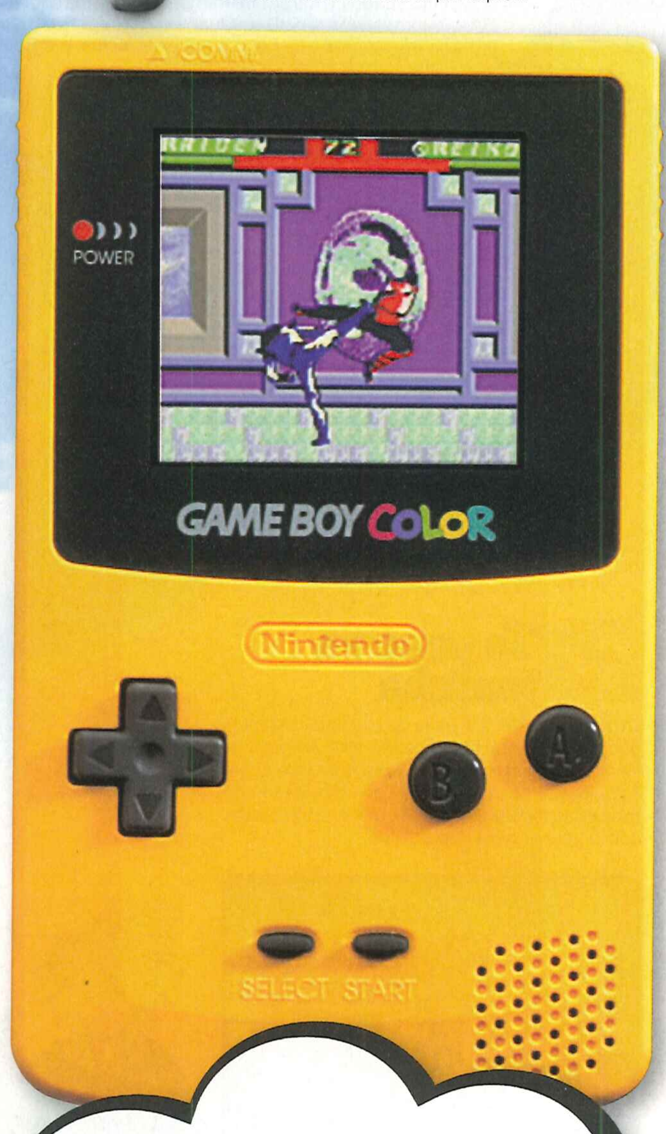


17 Dar órdenes en Ghost Recon

La carácteristica que convirtió a DS en la consola de más éxito de la historia fue su **pantalla táctil**. Y claro, aquí en 3DS sigue presente como un magnífico sistema de control que ya aprovechan al máximo **juegos como Ghost Recon**.

18 Las sorpresas de StreetPass

Además de todo lo mencionado, cada juego que use StreetPass lo hará de manera distinta. Ya hay ideas geniales, como los combates de figuritas de **Street Fighter IV** o la posibilidad de intercambiar fantasmas de tiempos en **Ridge Racer**. Y esto es sólo el principio...



19 ¡Recupera tu Game Boy!

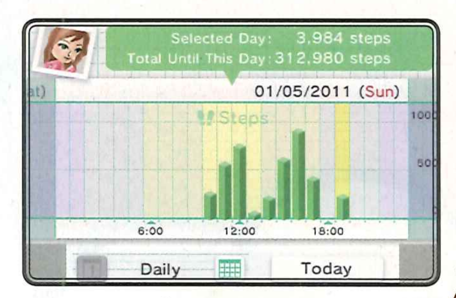
La versión clásica, o **Game Boy Color**, o incluso **TurboGrafx 16** de NEC o **Game Gear** de SEGA (esta última se estrenará con clásicos como **Sonic & Tails o Shinobi**). Todo esto se conseguirá a través de la nueva **Tienda Online**, que incluirá su propia **Consola Virtual** con lo mejor del catálogo de todas estas máquinas clásicas y, por supuesto, juegos nuevos y exclusivos sólo descargables en 3DS.

20 Vídeos a la carta: 3DS será tu tele

En un primer momento, este servicio nos permitirá bajarnos vídeos cortos como **tráilers de pelis**, vídeos de juegos o episodios exclusivos de la divertida **Oveja Shaun** de Aardman Animation. Algunos contenidos serán en 3D, claro (aunque no serán 3D graduables, como en los juegos). Nintendo ha firmado un acuerdo con **Eurosport** para incluir eventos deportivos.

21 Te pone en marcha

Otra función de 3DS es la de medir la distancia que andamos gracias su podómetro. Además de llevar **un registro de actividad** para que sepamos lo que nos movemos cada día, ganamos **monedas virtuales** con las que comprar extras como héroes para Rescate Mii.



22 Rescata a tu propio Mii

El minijuego extra Rescate Mii es curiosísimo: para liberar a tu Mii atrapado, **los Mii que consigas cada día** mediante StreetPass se lanzarán a roleros combates por turnos. Su poder depende del color que tengan, y cuando sean derrotados no podremos volver a usarlos hasta que nos crucemos de nuevo con su poseedor. Según avances, ganarás **gorros nintenderos** para tu Mii.

23 El apoyo de Square Enix

En el mercado japonés, la única compañía que puede hacer sombra a los juegos de la propia Nintendo es Square Enix. Y la presencia de sus franquicias en 3DS ya está confirmada. **Kingdom Hearts Dream Drop Distance** nos llevará de nuevo a los mundos de Disney con dos tramas distintas, una protagonizada por Sora y otra por Riku; **Dragon Quest Heroes Rocket Slime** será del debut del universo Dragon Quest en la consola, una aventura de rol que tendrá como protagonista a Smile, el limo azul. Y la saga **Final Fantasy** también estará presente, aunque no se ha revelado aún con qué título.



El primer Dragon Quest de 3DS será una aventura marina protagonizada por Smile.

24 La belleza de Pilotwings

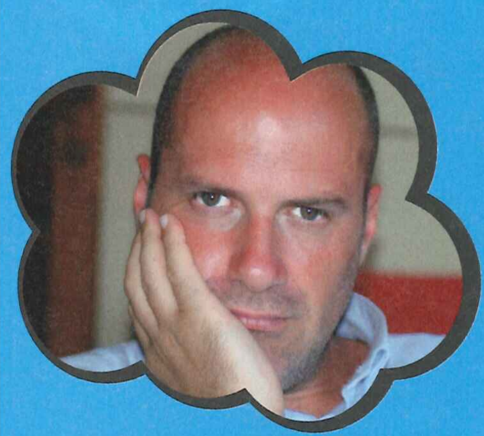
3DS no es solo asombrosa gráficamente por su efecto 3D. **La capacidad gráfica de la consola es cercana a la de Wii**, incluso muchos programadores han comentado que la supera a la hora de incluir ciertos efectos. El juego de primera generación que mejor lo demuestra es **Pilotwings Resort**. Este simulador de vuelo ofrece el mismo escenario que Wii Sports Resort, Wuhu Island, idéntico en escala y casi con el mismo detalle. Y títulos cercanos, como **Resident Evil Mercenaries**, prometen elevar el listón. A día de hoy, 3DS es la consola portátil más potente del mercado.



El simulador de vuelo de Nintendo ofrece unos horizontes dignos de verse... en 3D.

25 Los desarrolladores de prestigio apuestan por ella

Desde Nintendo Acción hemos querido recoger la opinión sobre 3DS de algunos de los creadores más reconocidos. Hablamos con dos estudios españoles y el gran ONO.



José Antonio Giacomelli

Director de **Cosmonaut Games**, creadores de **Dive e Inkub**

¿Qué es lo que más te gusta y lo que menos de la nueva 3DS?
Tengo muchísima confianza en ella. Creo que tiene un potencial tremendo... Lo que más me preocupa es el blindaje contra la piratería.

¿Estáis trabajando en algún proyecto?
Estamos a la espera de ser desarrolladores oficiales de 3DS, con el permiso de Nintendo. Aunque no sé si nuestro siguiente lanzamiento será para esta portátil. Tenemos un proyecto entre manos bastante interesante, plataformero, atrevido...

¿Cómo sería un DIVE en 3DS?
No creáis que no le he dado vueltas al Dive 3D. En Dive hay 4 capas de profundidad 2D que se verían geniales en 3D. Añadiríamos profundidad a los laberintos, a los enemigos y a los tesoros para utilizar todas las características de la 3DS. Y, además, no cierro las puertas al formato físico.



DIVE es un megaéxito de WiiWare; tal vez lo veremos un día en la 3DS. Quedaría muuuy bonito.



Yoshinori Ono

Desarrollador de **Capcom** productor de **Street Fighter IV 3D**

¿Cómo reaccionó al ver la 3DS?
Fue antes del E3 cuando por fin pude probarla -aunque circulaba por otros equipos de Capcom desde hacía tiempo- y lo primero que sentí fue que dentro de una cosa tan pequeña tenía muchas cosas. Lo que más me llamó la atención fue el sistema de comunicación entre consolas, que fue donde más potencial le vi.

¿Qué es lo que más le ha gustado y lo que menos de la consola?
Con esta consola y con este nuevo sistema de comunicación logramos que se pueda jugar en cualquier momento, en cualquier lugar y con cualquier persona. Personalmente, yo que viajo mucho, me habría gustado que la batería durara un poco más.

¿Qué aportan las 3D a SFIV?
Con las 3D se distingue todo más fácil, tienes los marcadores delante, los personajes detrás, los escenarios al fondo... hace más fácil la tarea de diferenciar los elementos. Esto ha propiciado que no tengamos que hacer ningún ajuste extraño y gracias a eso funciona igual en la 3DS que en las recreativas o en la pantalla



José Manuel Iñiguez

Director de **Akaoni Studios** creadores de **Zombie Panic**

¿Cómo te quedaste al ver la 3DS?
Gratamente sorprendido. Además de la nueva pantalla 3D, incorpora muchas funcionalidades que los usuarios de la DS echaban en falta. Su potencia gráfica, la conexión permanente a internet y el stick analógico... muchas posibilidades.

¿Qué opinas de las aplicaciones que vienen preinstaladas en la consola?
Hacen que incluso antes de comprar un juego, ya puedas divertirte con la consola. Pienso que sacar partido en los juegos a todo lo que la consola ofrece es un reto y una obligación para nosotros.

¿Qué retos supone programar en ella?
3DS es una consola muy potente que permite hacer cosas espectaculares sin demasiado esfuerzo. El reto va a ser para los diseñadores de juegos. Pensar juegos que utilicen a favor de la diversión todas los extras de la consola.



Zombie Panic, obra cumbre de Akaoni. ¿Será su nuevo proyecto algo relacionado con él?



A fondo

EL JUEGO
Todos los datos que necesitas saber

EL MITO
Historia de una leyenda, en 9 pasos

PERSONAJES
Descubre a los enemigos y aliados que encontrarás en tu épico viaje

ZELDA OCARINA OF TIME 3D

LA AVENTURA DE TU VIDA

Su nombre produce reverencia entre los jugadores de todo el mundo. **Ocarina of Time** es la aventura más amada de todos los tiempos. Ahora te contamos porque su remake para 3DS agrandará su leyenda.

Link es un niño con la más difícil de las misiones: salvar el mundo de la tiranía de un poderoso mago. Su viaje (nuestro viaje) es el camino hacia la madurez

«ES, QUIZÁ, EL ZELDA MÁS EMOTIVO Y CONMOVEDOR»

Link sueña. Está en medio de la noche, bajo la tormenta. Bajan las cadenas de un puente levadizo. Del interior del castillo sale raudo un caballo: en él huyen **una embozada mujer y una niña asustada**. Link las sigue impotente con la mirada, cuando escucha un relincho a su espalda. Es un caballo encabritado y, sobre él, un hombre en cuyos ojos rojos brilla el fuego del infierno. Así comenzaba **Ocarina of Time**, el mítico juego de **Nintendo 64**... que muy pronto jugaremos de nuevo en 3DS.

El viaje del héroe

Desde que fue desvelado en el pasado E3, **el remake de Ocarina of Time** para 3DS se ha convertido en el juego más deseado de la consola: las primeras imágenes estáticas dejaban claro que los gráficos se estaban actualizando pero que la aventura sería la misma. Pero en 3D, claro, y aprovechando **la pantalla táctil o el sensor de movimiento**. Ahora, por fin, hemos podido jugarlo y comprobar que es increíblemente **fiel al juego original**. La historia de Link, un niño con una misión: impedir que Ganondorf se haga con **el poder de la Trifuerza**, para lo que emprenderá un viaje en el que conocerá a personajes increíbles, luchará con terribles enemigos, aprenderá que la amistad es la única fuerza capaz de vencer al mal... **y hasta crecerá** para convertirse en un gran héroe.

¡Qué bello es Hyrule!

Ocarina of Time tuvo el enorme mérito de trasladar a las 3D jugables el universo de los juegos de Zelda. **Hyrule, el país de fantasía** donde se desarrolla la saga, se convirtió en un extenso mundo tridimensional con llanuras, bosques, pueblos, lagos y hasta un gigantesco volcán, manteniendo **el desarrollo clásico de la serie**: explorábamos mazmorras llenas de trampas y puzles, luchábamos, hablábamos con multitud de personajes, aprendíamos a manejar nuevas armas y participábamos en **un sinfín de búsquedas secundarias** que nos hacían sentir Hyrule como un mundo vivo. Y todo eso está en la versión de 3DS, como hemos podido comprobar en las primeras horas de juego. También se ha mantenido tal cual **el excelente sistema de control y combate**, que después ha sido imitado hasta el infinito por todos los juegos



Los jefes de mazmorra son leyendas dentro de la saga. Desde la araña Gohma hasta el mismo Ganondorf, todos vuelven con aspecto mejorado.

ASÍ SE FORJÓ EL MITO

La primera imagen del juego (por entonces llamado Zelda 64) se mostró en la feria Spaceworld en diciembre de 1995. Faltaban 6 meses para que N64 saliera a la venta en Japón. El juego cambió después enormemente.



Nintendo EAD se ocupó del desarrollo. Miyamoto ejercía de productor y el diseñador de las mazmorras era Eiji Aonuma. Fue su primer Zelda, y después se convirtió en director de todos los posteriores.



El 64DD, lector de discos para N64 que sólo salió en Japón, fue la plataforma para la que se pensó el juego en un primer momento. Dada su escasa repercusión, el juego fue lanzado en cartucho de alta capacidad.



«EN 3D, LOS ENEMIGOS LUCEN MÁS TERRIBLES»

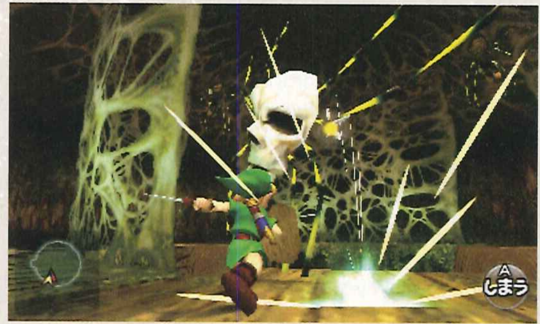
3D posteriores. Con el botón B **usamos la espada**, con el A la guardamos, X e Y sirven para usar objetos (podemos asignarles el que queramos), con R nos cubrimos con el escudo y con L fijamos objetos o enemigos (el famoso sistema **Z Targeting**, tan revolucionario en su momento). Movemos a Link con el pad deslizante, claro. Es decir, respecto a N64, sólo perdemos dos botones configurables de objetos. Pero no pasa nada, porque todo lo necesario está en **la pantalla táctil**, a un toque de nuestro dedo.

Sí, táctil es mucho mejor

En N64, pausar para ver el mapa o gestionar el inventario era muy, muy frecuente. Con la táctil realizaremos estas funciones con **más comodidad** (pero que conste que todavía no hemos jugado en el mítico Templo del Agua, donde cambiábamos las botas de Link constantemente). También con un sólo toque tomamos una poción para recuperar vida, o usamos la **enorme variedad de objetos** que Link irá consiguiendo: el arco, el gancho, el martillo, el búmerang... Incluso pasamos a la vista subjetiva, en la que además **podemos girar la mirada moviendo la consola** o con el pad, como prefiramos. Lo que no ha habido que tocar es **la cámara: sigue la acción con solvencia**, y podemos situarla detrás de Link pulsando L.

Mazmorras profundas

En nuestros primeros pasos por el juego el control no podía habernos dejado más satisfechos. Lo mismo pasa con el **acabado estético**: el lavado de cara es total, todos los modelos y escenarios tienen más polígonos y las texturas han mejorado, hasta el punto de poner al juego a la cabeza de **calidad gráfica** en 3DS. Y, ¿qué añaden las 3D visuales? Pues, de momento, atmósfera: **entrar en angostas mazmorras** con esa sensación de profundidad nos sumerge aún más en el juego y nos permite disfrutar de la escala de los escenarios cuando miramos a un profundo abismo o trepamos por las enredaderas de un muro. Jugablemente no hemos notado gran diferencia, si bien es verdad que en las zonas de saltos



El pad analógico de la consola es ideal para los mundos 3D del juego. Y la pantalla táctil agiliza el uso de los menús.

ASÍ SE FORJÓ EL MITO

Ocarina salió el 21 de noviembre de 1998 en Japón. A España llegó el 11 de diciembre... en inglés. Nintendo incluyó un librito con la traducción de todos los textos del juego al castellano.



Lás críticas fueron increíbles. Medios como Famitsu, Edge, Gamespot o IGN le dieron puntuaciones perfectas (nosotros le dimos un 99). Hoy día, es el juego mejor puntuado en Gamerankings y Metacritic.



Las ventas acompañaron: 7,6 millones en todo el mundo. Sólo Super Mario 64 (11 millones), Mario Kart 64 (9 millones) y Goldeneye 007 (8 millones) superaron esa cifra en Nintendo 64.



ALIADOS

En su viaje por Hyrule, Link encontrará aliados con los que pronto le unirán lazos de amistad. Su carisma hace de ellos personajes inolvidables.



Darunia
El Rey de los Goron, la raza de hombres de piedra que debutó en este juego. Link admira su valor y su fuerza.

Epona
La montura de Link. Sobre ella recorreremos Hyrule rápidos como el viento, saltaremos obstáculos o nos enfrentamos a nuestros enemigos usando el arco.

Sheik
Este misterioso personaje aparecerá para guiar a Link cuando se encuentre perdido. ¿Cuáles son sus intenciones?

Zelda
Ganondorf busca a esta joven princesa. ¿Qué la hace tan valiosa para el villano? Link y ella forjarán una gran amistad.

Saria y los Kokiri Link se ha criado en el bosque de Kokiri, donde todos tienen un hada... excepto él. Hasta que, al comienzo del juego, el hada Navi le encomienda su misión. La joven Saria será quien más sienta su partida.

«HYRULE GUARDA MULTITUD DE MISIONES SECUNDARIAS»





En las mazmorras nos esperan puzles muy inteligentes. Nuestra inseparable hada Navi siempre nos dará una pista: fíjate dónde se coloca...

(que es automático cuando corremos hacia un borde) es más fácil calcular las distancias.

Otro ligero retoque es **la recreación en sencillas 3D** de algunos escenarios que en el juego eran predibujados, como el interior de algunas tiendas y casas. ¿Ocurrirá lo mismo con la fachada del Templo del Tiempo? Y otro cambio interesante es **la banda sonora**: por supuesto, se ha mantenido **la partitura original íntegra**, obra cumbre del genial **Koji Kondo**. Pero por problemas de capacidad, el juego de N64 incluía los temas en MIDI.. y en 3DS escucharemos una gloriosa versión orquestada.

A la altura del mito

Naturalmente, este primer contacto sólo es la introducción a la multitud de placeres que encerrará **Ocarina of Time**. Desde **cabalgar a lomos de Epona** por las preciosas llanuras de Hyrule a tocar **la Ocarina del Tiempo**, el instrumento que da nombre al juego y con el que haremos música usando los botones de la consola, además de tocar melodías con poderes mágicos. Y eso, por no mencionar que el cartucho incluirá **la Máster Quest**, la mítica versión más difícil y con nuevos puzles de la aventura.

Pero, a pesar de todo, es lícito preguntarse: ¿después de 13 años y varios capítulos más de la saga, sigue siendo el juego tan fascinante? Pues, por nuestras impresiones, la respuesta es sí. Parece mentira que su control siga siendo magnífico y que su curva de aprendizaje o el diseño de sus mazmorras sean **una clase magistral de cómo hacer videojuegos.** Y claro, por la historia y por el encanto de sus personajes tampoco ha pasado el tiempo. Así que, hayas o no jugado antes, Ocarina volverá a hacerlo: será la aventura de tu vida.

ASÍ SE FORJÓ EL MITO

Ocarina introdujo ideas que copiaron todos los juegos 3D posteriores, como el sistema para fijar cámara y ataques en un enemigo o el uso de un mismo botón para realizar acciones diferentes según la situación.



Hubo 3 versiones del cartucho. La primera en carcasa dorada o gris y las otras en gris. En la 3ª versión se cambiaron el dibujo del Escudo Espejo y la música de los Gerudo por sus ligeras reminiscencias musulmanas.



El juego siempre ha estado vivo: se editó en el mini-dvd de GameCube Zelda Collection (extra de Wind Waker), está disponible para la Consola Virtual de Wii... y salió para la consola 'iQue', que Nintendo lanzó en China.



ENEMIGOS

Toda gran aventura necesita grandes villanos. Y no los hay mejores que los de Ocarina of Time. Hyrule es peligroso y Ganondorf nunca dio tanto miedo.



Big Poe A estos fantasmas te los encontrarás cuando montes a caballo en las noches de Hyrule. ¿Qué secreto esconden?

Twinrova será uno de los jefes de mazmorra. Seres increíbles, de todas las formas y tamaños, y muy poderosos.

Skullwalltul Esta araña gigante es una muestra de los monstruos que pueblan las mazmorras. Ten cuidado: a veces bajan por sorpresa desde el techo.

Ganondorf El gran villano del juego y de la saga. En Ocarina se desvela su origen (no te lo vamos a contar). Sólo decirte que su máxima ambición es conseguir la Trifuerza y conquistar Hyrule.

Skull Kid Sí: el malvado de Majora's Mask aparece ya en Ocarina. Aquí no es una amenaza, pero su presencia siempre inquieta...

Redeads Muertos vivientes a las ordenes de Ganondorf. Son la mejor muestra de que Zelda tiene un punto terrorífico.



¡Estos son los resultados de vuestros votos!

PREMIOS DE NINTENDO ACCIÓN

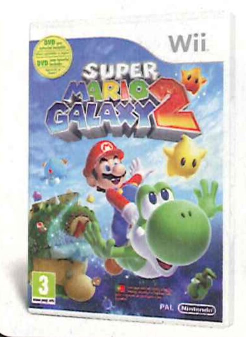
LOS MEJORES JUEGOS DE 2010

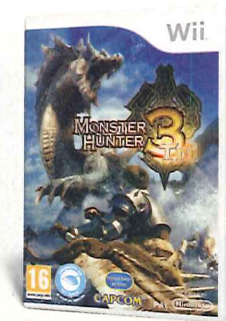
Un año más, habéis decidido los juegos más importantes del año pasado. ¡Todos ellos se merecen aparecer en este reportaje! Enhorabuena y gracias a todos.

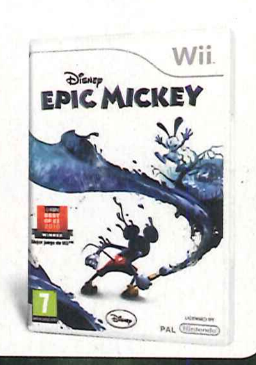
Juego del año para Wii

Mario reina sobre los cazadores de monstruos de Capcom y el rediseñado mundo de Mickey.

1º **Super Mario Galaxy 2** 33%
2º Monster Hunter Tri 12%
3º Disney Epic Mickey 8%







Juego del año para DS

Layton destrona a Pokémon. ¡Es la revolución! Los últimos puzles del profesor no parecen tener rivales...

1º **Profesor Layton y el Futuro Perdido** 34%
2º Pokémon Oro y Plata 30%
3º Dragon Quest IX 10%





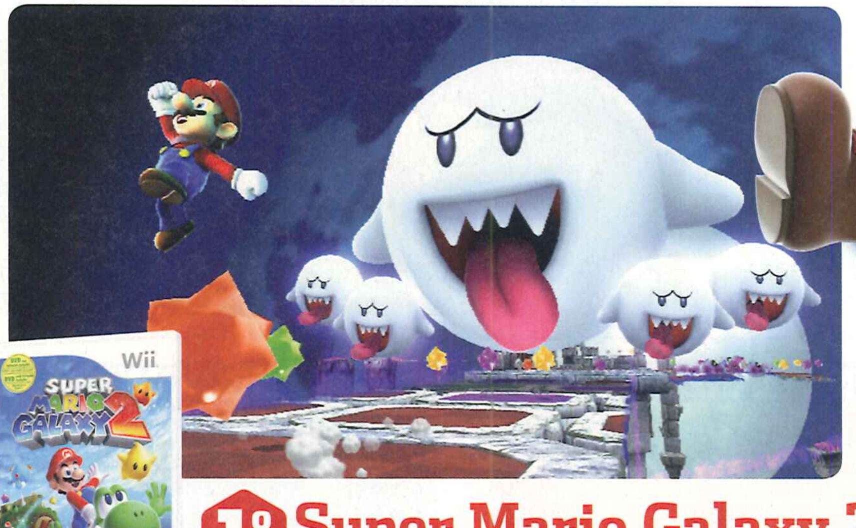


*Junto al nombre de cada juego aparece el porcentaje de votos otorgado por los lectores de la revista.



Mejor Juego absoluto

MARIO ARRASA con casi la mitad de los votos. El fontanero lo merecía, su juego es un prodigio de creatividad y emoción.



1º Super Mario Galaxy 2
41% DE VOTOS







2º Pokémon Oro y Plata
10% DE VOTOS

3º Profesor Layton y el Futuro Perdido
8% DE VOTOS

Mejor consola



1º Wii
62%





2º DS
38%

Mejor compañía



1º Nintendo 71%

2º SQUARE ENIX 8%

3º ACTIVISION 6%

Los mejores juegos por categorías

Cada categoría tiene también su juego del año. Y todos los habéis decidido vosotros con cada voto. Estos han sido los ganadores, y en algunos casos por abrumadora mayoría.

ROL

Oro y Plata vence y convence. El rol de colección e intercambio acumula la mitad de los votos.

1º Pokémon Oro y Plata 48%
2º Dragon Quest IX 25%
3º Golden Sun 18%



SHOOTER



La última entrega de CoD alcanza un nivel de calidad, emoción y brillantez insuperable.

1º Call of Duty Black Ops 43%
2º Metroid Other M 28%
3º GoldenEye 007 .... 23%



INTELIGENCIA



El resultado más apabullante de las votaciones. No hay duda del juego más inteligente del año...

1º Profesor Layton y el Futuro Perdido 79%
2º Art Academy 10%
3º Last Window .... 4 %

ACCIÓN



Los cazadores de monstruos se llevan el premio. Y sigue siendo uno de los mejores de 2011 también.

1º Monster Hunter Tri 56%
2º Prince of Persia 17%
3º No More Heroes 2 .... 12%

DSi WARE

Las carreras callejeras tienen mucho tirón, y más si llevan la firma de esta prestigiosa saga.

1º Need for Speed Nitro X 56%
2º Mr. Driller 16%
3º Alpha Bounce 15%



ONLINE

Las cacerías online también han sido de lo más practicado este año. Por eso el juego de Capcom se lleva el premio en esta categoría.



1º Monster Hunter Tri 43%

2º Call of Duty Black Ops 34%

3º GoldenEye 007 .... 19%



DEPORTES



Por los pelos, en el último minuto, el fútbol arcade de FIFA se impone al simulador de PES.

1º FIFA 11 .... 32%

2º PES 2011 .... 31%

3º Sonic & Sega All Stars Racing 28%



WIi WARE

Enhorabuena a los chicos de Akaoni, su propuesta es original y divertida, y está hecha aquí en España.



1º Zombie Panic in Wonderland 45%

2º Sonic 4 Episode 1 .... 41%

3º Max & the Magic Marker 4%

PLATAFORMAS



Habría sido raro que otro que no fuera Mario se llevara el galardón plataformero, ¿no?

1º Super Mario Galaxy 2 .... 55%

2º Donkey Kong Country 16%

3º Epic Mickey 14%

AVENTURA

El "otro" Pokémon luce galones en el terreno aventurero. Los Rangers os han conquistado.

1º Pokémon Ranger Trazos de Luz 45%

2º Dragon Ball Origins 2 .... 19%

3º Silent Hill 18%



JUEGOS SOCIALES



La desbordante originalidad de los juegos Wii Party deja lejos, y empatados, a los dos clásicos musicales.

1º Wii Party 78%

2º GH Warriors of Rock 8%

3º Rockband 3 .. 8%

Novedades

TODOS LOS JUEGOS QUE PUNTUAMOS



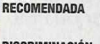


Cómo puntuamos

Puntuamos los siguientes cuatro parámetros, utilizando un sistema de estrellas que varía entre 0 y 4. La puntuación final sí es numérica y responde al criterio de la redacción.

- **Gráficos.** El aspecto visual del juego. Valoramos la puesta en escena, el diseño y la creatividad de las imágenes.
- **Diversión.** ¿Te lo pasas bien con este juego?, ¿cómo de bien?, ¿quizá genial? Pues eso es exactamente lo que encontrarás puntuado aquí.
- **Multijugador.** Cada vez los juegos son más "sociales". Y eso es lo que pretendemos valorar: ¿sirve para una fiesta entre amigos?, ¿garantiza piques y duelos sin límite?
- **Duración.** Hay muchos o pocos niveles, modos de juego, ítems, personajes...

Código P.E.G.I. de calificación






EDAD RECOMENDADA · VIOLENCIA · DISCRIMINACIÓN · LENGUAJE SOEZ · SEXO · DROGAS · MIEDO

Los iconos de DS

Los iconos DS en rojo indican que el juego utiliza esas funciones. De lo contrario aparecen en color gris.



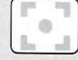


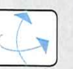



PANTALLA DOBLE · PANTALLA TÁCTIL · WIRELESS · CHAT · MICRÓFONO · ONLINE

Los iconos de Wii

Los iconos de Wii utilizan el mismo sistema que en DS. En color azul, utilizan esa función. Si no, en gris.





NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Los iconos de 3DS

Los iconos de 3DS incorporan las increíbles capacidades de la máquina: fotos, eShop, Mii, StreetPass...












REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

EL DATO

Te esperan 40 misiones pilotando seis vehículos y un modo de vuelo libre que oculta cientos de ítems.



- Simulación
- Nintendo
- 1 Jugador
- Textos en castellano
- No tiene voces
- 45,95 €
- Ya a la venta
- Argumento
  Sácate la licencia de vuelo y realiza las más divertidas pruebas aéreas sobre Isla Wuhu para convertirte en un piloto de nivel platino.

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE · STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

Pilotwings Resort

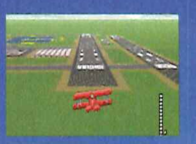
La nueva Nintendo 3DS hace realidad el viejo sueño del hombre: volar. Y en perfectas tres dimensiones.

La saga **Pilotwings** simboliza como muy pocas la esencia pura del videojuego: basta con despegar y contemplar desde el aire los escenarios para disfrutar desde el primer instante que pasamos junto a la consola. Y esta visión tan lúdica, en la que volar es muy fácil pero superar las pruebas de dificultad creciente todo un desafío, renace intacta en este cartucho de 3DS.

Tres estilos de vuelo

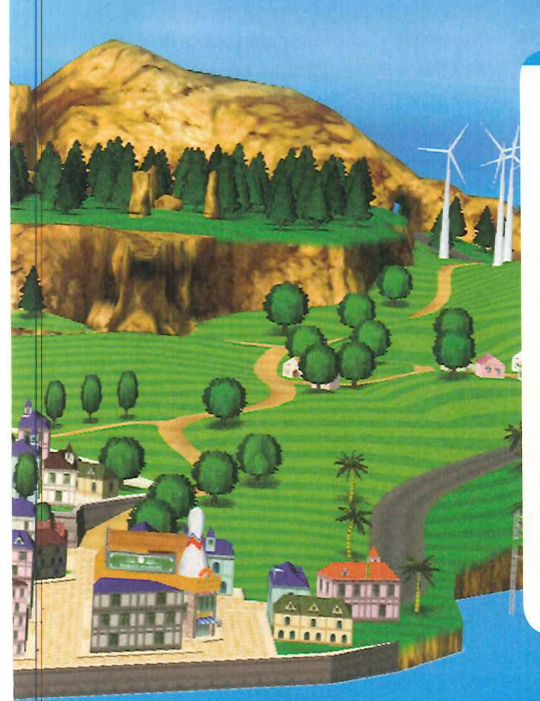
El primer paso es elegir un Mii y hacernos el carné de vuelo de Isla Wuhu (el escenario que ya conocerás de **Wii Sports Resort**). Inmediatamente disfrutamos de pruebas a los mandos de **tres vehículos**: una avioneta, un ala delta y un cinturón-cohete. Todos **responden con suavidad y perfección al pad** de la consola, y maniobrar con ellos es muy sencillo. Pero cada uno ofrece una experiencia de vuelo distinta y misiones específicas: el etéreo **ala delta** exige aprovechar las corrientes de aire para ganar altitud, y va equipado con una cámara para que fotografiemos los puntos turísticos de la isla; el **cinturón-cohete** tiene una maniobrabilidad total, permitiendo desplazamientos verticales que se aprovechan en cuevas y escenarios angostos; y con **la avioneta** disparamos a dianas y globos, lo que nos obliga a prever con antelación las maniobras. ¿Pocos vehículos? Tranquilo, el juego esconde además **tres versiones mejoradas** de cada uno. Se pilotan igual, pero son más rápidas: un avión a reacción, un supercinturón cohete y un "ciclodelta" que añade pedales al ala delta.

En total, son unas **40 misiones agrupadas en 5 categorías**. Ir abriéndolas todas nos llevará unas 5 horas, y puede parecer que el juego se nos acaba



Así comenzó la franquicia

Pilotwings (1990) aprovechó el Modo7 de SNES para ofrecenos pruebas aéreas en biplano, ala delta o paracaídas. Está disponible en la Consola Virtual de Wii.



Volar es fácil. Lograr la mejor puntuación... ¡no tanto!

Olvídate de simuladores realistas: en **Pilotwings** mantenerse en el aire es sencillo. Por ejemplo, sin tocar ningún botón la avioneta avanza a velocidad constante. Y el cinturón-cohete es pura ciencia-ficción. El ala delta hay que pilotarlo con más cuidado: como no tiene propulsión propia, para ascender depende de las corrientes de aire. Si nos descuidamos y descendemos demasiado, después será difícil elevarnos...



Descendiendo en picado se gana velocidad con el ala delta. Y buscar corrientes de aire es necesario para subir.



El cinturón cohete tiene una maniobrabilidad deliciosa, pero para dominarlo hay que acostumbrarte a su inercia.



Pilotwings Resort es una buena muestra de que el efecto 3D de la consola ofrece una perfecta sensación de profundidad.



Las misiones son variadas y se adaptan a cada aparato: por ejemplo, con el ala delta tendremos que hacer fotos.


Si echas de menos un poco de acción clásica, la avioneta es la solución: en muchas de sus pruebas demostrarás tu puntería.

Aterriza en la diana: la diferencia entre aficionados y pro.

En todas las pruebas se puntúa nuestro aterrizaje. Llegar sano y salvo es fácil, pero ajustar al máximo para caer en el centro de la diana con el cohete y el ala delta, o amerizar a la perfección con la avioneta, requiere calcular con finura la velocidad a la que descendemos y el momento de tocar tierra (o agua).





en un suspiro. Pero cuidado, porque así te pierdes lo mejor de **Pilotwings**. Si buscas **la puntuación máxima** en cada prueba, el juego se siente de forma distinta. Se convierte en **un enorme reto** en el que todo cuenta para puntuar: conseguir el mejor tiempo, aterrizar a la perfección, coger cada item puntuable, dar en el centro de las dianas... Incluso preparar estrategias para acabar la fase con el combustible limitado del cohete, o para aprovechar las corrientes de aire con el ala delta en el orden adecuado. Une a esto un **control perfecto**, y tienes una experiencia tan desafiante como satisfactoria. Un juego de habilidad pura que reta a los expertos.

Una preciosidad en 3D

Además de las misiones, el juego incluye un **modo libre** en el que recorremos las isla en busca de items, que a su vez nos permiten desbloquear extras como bonitos dioramas en 3D. Es ideal para disfrutar del otro gran atractivo de **Pilotwings**: **el placer de explorar** desde el aire unos **escenarios bellísimos**, que además lucen con el efecto 3D más profundo que ofrece de momento la consola. De hecho, este juego demuestra que 3DS no tiene porque ofrecer un 3D "por planos" como hemos visto en algunos juegos, sino que puede ofrecer **una sensación de volumen perfecta** en cada polígono del escenario. Eso sí, te tocará graduarlo justo a tu medida: muchas personas prefieren jugar con el regulador 3D a la mitad para poder enfocar correctamente todos los elementos en pantalla. Y también es verdad que



El "tapado" de N64

Pilotwing 64 (1996) fue un juego de lanzamiento, y ofrecía unos escenarios 3D increíbles en una experiencia de vuelo libre única.

CADA ARTILUGIO VOLADOR TE HACE VIVIR SENSACIONES DISTINTAS



Además de las misiones hay un modo de Vuelo libre en el que buscamos items ocultos, recorremos puntos turísticos y hacemos fotos de la isla Wuhu.



Una de las opciones del vuelo libre es pilotar en el crepúsculo o de noche. Los escenarios lucen preciosos con estas iluminaciones distintas.



Como pájaro en el aire

Pasar por aros, disparar a dianas móviles, golpear globos y aterrizar con precisión: las pruebas del juego exigen habilidad.

Y también estrategia

En algunas pruebas del cinturón cohete y de ala delta, hay que encontrar el recorrido en el que más combustible ahorremos o el que mejor aproveche las corrientes de aire. ¡Piensa un poco para conseguir buenas puntuaciones!



la sensación de profundidad no ayuda especialmente a la hora de jugar: en 2D la dificultad del juego es exactamente la misma. Es sólo un **gran añadido estético**... nada menos. Pero es curioso: en la placentera experiencia que supone explorar en Pilotwings, el juego nos deja un sabor agridulce. ¿Sólo podemos volar en Isla Wuhu? Pues sí...

Lo bello, si breve...

Que haya un sólo escenario limita la durabilidad del juego más incluso que el número de pruebas. Wuhu Island es exactamente igual que en Wii Sports Resort, y mola ver todos los escenarios en los que practicábamos deportes (aunque en este caso son bastante estáticos, y no vemos Mii en ellos). Pero nos la vamos a aprender muy pronto, y **echaremos de menos descubrir nuevas zonas secretas.** Las comparaciones son odiosas, pero lo cierto es que

ISLA WUHU ES UNA RÉPLICA EXACTA DE LA QUE VIMOS EN Wii SPORT RESORT

las cuatro islas de Pilotwings 64 daban para mucho más. ¡Y tampoco está el maravilloso hombre pájaro con el que podíamos volar en aquel juego! Una pena, como también lo es que el juego **no incluya modos multijugador**, ni use StreetPass o SpotPass. Pero no dejes que esto te engañe: vale, podría haber sido más completo, pero difícilmente más disfrutable: jugar a Pilotwings es una auténtica delicia. Y esperamos que Nintendo no nos haga esperar otros 15 años para disfrutar de una nueva entrega de esta franquicia de culto.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★★
Contemplar desde el aire la detallada Wuhu Island es la mejor muestra del poder gráfico de 3DS.

Diversión ★★★★
Superar las pruebas con puntuación alta es un reto enormemente divertido a tu habilidad.

Multijugador NO TIENE
En este juego pegaba un montón un modo multijugador, u opciones de StreetPass. Pero no hay nada.

Duración ★★
Faltan pruebas y opciones. Ve a por las puntuaciones perfectas: aumentarán duración y diversión.

Lo mejor y lo peor

La unión de un control sublime con retos desafiantes: volar es un gran placer.

Opciones escasas, sin multijugador y sólo tiene un escenario (no muy grande).

Nuestra opinión

El cielo azul cabe en una Nintendo 3DS

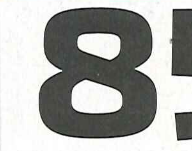
La visión más lúdica, divertida y desafiante de los simuladores de vuelo. Con un control que convierte volar en un placer y retos desafiantes y divertidos; sólo la falta de opciones impiden que llegue a lo más alto.

Te gustará...

Más que...


MySims Sky Heroes

Menos que...


Wii Sports Resort

Total

85

EL DATO
Hay casi 20 armas, 7 de ellas nuevas, y el multijugador incluye 14 modos con 9 mapas inéditos.

- Acción
- Sega
- 1-12 Jugadores
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 49,95 €
- Ya disponible
- Argumento
  En un mundo sumido en el caos, sólo el agente Ford puede detener una invasión alienígena, en la que está implicado hasta el Gobierno.

NUNCHUK · PUNTERO · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE

Conduit 2

Los aliens invaden Wii con el shooter más explosivo.

Cualquier juego de tiros en primera persona es bien recibido en un catálogo donde no abundan los títulos de este género, pero si además se trata de la continuación de **The Conduit**, el espectáculo está asegurado. Casi dos años después, los chicos de High Voltage han tenido tiempo para concedernos unos cuantos deseos: más customización, mayor variedad de localizaciones y un online reforzado.

Mr. Ford, agente espacial

La futurista historia retoma el hilo justo donde lo dejó, en plena invasión alienígena. Para dar caza al traidor Adam (que nos utilizó como peleles del Gobierno), Michael Ford se ha agenciado una nave con chica guapa incluida, que sirve

¿Por dónde van los tiros?

The Conduit nos atrapó con una factura técnica espectacular y un control fluidísimo, que ahora usa Wii MotionPlus, aunque apenas hemos notado diferencias.

Bienvenidos a la nave del misterio

Al poco rato de empezar, acabamos sumergiéndonos en la Atlántida, la mítica ciudad perdida, reconvertida en nave por los Drudge (los aliens). Desde aquí, nos transportamos a los diferentes escenarios del mundo real, como Washington D.C. o las ruinas de Centroamérica.



El mejorado arsenal combina todas las armas originales con nuevos inventos como la Dark Star, capaz de disparar agujeros negros que absorben la vida de los enemigos.



La historia es mucho más fantástica, y nos enfrenta a criaturas como el Leviatán, una legendaria serpiente marina a la que debemos derrotar desde varias torretas.



¡Viva nuestro "conductor"!

Y para que viva mucho tiempo, en **Conduit 2** puedes comprar potenciadores para mejorar armamento, daños y explosivos.

¡Que te mejores!

Con los créditos conseguidos en la campaña, podemos perfeccionar las características de nuestro "soldado", modificando sus módulos de armadura: cascos, chalecos, brazales, coraza... Así seremos más fuertes en el online.



como punto de unión entre los nuevos escenarios, más **extensos y variados**: desde una plataforma petrolífera hasta la Universidad de Oxford, pasando por un templo chino o las montañas de Siberia. La cantidad e **inteligencia de los enemigos** también ha aumentado (¡qué pesadez de robo-cangrejos!), y los jefes son mucho más duros de pelar.

Si bien los personajes y ciertos escenarios no alcanzan la calidad gráfica de **Goldeneye**, es en el fuego cruzado donde **Conduit 2** brilla, con armas tan chulas como el rifle de pulso, que puede atravesar paredes; el AR-C Eclipse, con tecnología de invisibilidad; o un dispositivo que devuelve las balas recibidas.

¿Llevas tu "arma dura"?

Pero la novedad más acertada es la armadura modular, que añade una **dosis de estrategia a la acción**, pues nos permite comprar mejoras (defensa, regeneración, sigilo...) a cambio de créditos. Estos se obtienen al escanear objetos e inscripciones con la sofisticada esfera E.V.A., que ha perdido protagonismo y alguna que otra función. El puntazo es poder trasladar todas esas mejoras al **modo online**, convirtiéndolo en el más customizable de Wii, sin olvidar el nuevo **cooperativo local** a pantalla partida.

LA ACCIÓN SE HA VUELTO MÁS FRENÉTICA Y EXIGENTE, CON UN ONLINE BRUTAL

Sin embargo, su **ambición técnica** provoca ralentizaciones que empañan el altísimo nivel de diversión, capaz de "abducir" al mismísimo Bond.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

A pesar de ciertos "tirones" en la fluidez, los jefes, las explosiones y algunos ambientes deslumbran.

Diversión ★★★

Los enemigos son mucho más chungos e incluye alguna fase en vehículos que anima el cotarro.

Multijugador ★★★★

Aparte del cooperativo para cuatro a pantalla partida, el multijugador Wi-Fi es un festival de acción.

Duración ★★★

No es largo: la campaña ronda las 8 horas, pero podemos rejugarlo para desbloquear logros y extras.

Lo mejor y lo peor

La armadura y sus posibilidades online. Las mejoras. Los logros. Niveles más variados...

...pero lineales y típicos. La música no siempre encaja con el ritmo. Las ralentizaciones.

Nuestra opinión

Los aliens ganan; al fin nos han conquistado

Conduit 2 era una apuesta segura; el motor es el mismo del primero, pero sus numerosas opciones de personalización y el potente 'multi' lo convierten en un shooter más maduro y difícil, aunque ya no sorprenda igual.

Te gustará...

Más que...



The Conduit

Menos que...



Goldeneye 007

Total





- Fútbol
- Konami
- 1-2 jugadores
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 39,95 €
- Ya a la venta
- Argumento
  El primer fútbol para 3DS va cargado con 196 clubes, modo UEFA Champions League y los futbolistas más importantes.



REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE
STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

EL DATO
El juego incluye un total de 196 clubes de las mejores ligas y 25 estadios en los que mostrar tus dotes



PES 2011 3D

El mejor fútbol está en primera línea de lanzamientos.

No hay duda de que PES es uno de los reyes del fútbol en cualquier consola, por lo que su llegada a Nintendo 3DS, y como título de lanzamiento, es algo muy de agradecer. Y además, hay que dejar claro que no es una versión portátil del juego de sobremesa, sino un **juegazo en toda regla**, que incluye todos los modos que nos gustan y unos gráficos que muestran el potencial de la portátil. Echa un ojo y verás los rostros de tus jugadores favoritos, aunque seas miope: Cristiano Ronaldo, Messi, Torres, Cesc Fábregas, etc.

El fútbol, ¡por fin portátil!

El **efecto 3D es estupendo**, muy bien aprovechado en la nueva "vista del jugador", donde se ha pretendido que seas un jugador más en el campo, manejando el balón, aunque puede que no a todo el mundo le guste porque **limita un poco la visión** del terreno de juego. Como remate, está doblado y localizado en castellano, con comentaristas que entre chascarrillos te permiten sentirte frente un partido en televisión.

Hablando del **control, el nuevo pad analógico** demuestra que está hecho para juegos de fútbol: permite unas diagonales perfectas y cada pequeño movimiento que hagas se reflejará tal cual. Además, tienes una buena cantidad de regates que tendrás que ir descubriendo (y practicando). La pantalla táctil sólo se usa para poder cambiar "al vuelo" las estrategias de tu equipo y para ver el mapa, lo cual es estupendo pero insu-



PES en Nintendo

Aunque las dos ediciones de DS no eran gran cosa, las dos últimas entregas de Wii añadieron un control con el puntero insuperable. Y a Cristiano Ronaldo...

El StreetPass. Sube a tu equipo a lo más alto

Una vez que te crees un equipo en la Liga Máster, StreetPass entrará en juego. Cuando te cruces con otro usuario, echaréis un partido. Cuanto más juegues, más opciones tendrás para desbloquear jugadores y equipos. Además, este modo compara tus estadísticas a las de otros y te sube de división.



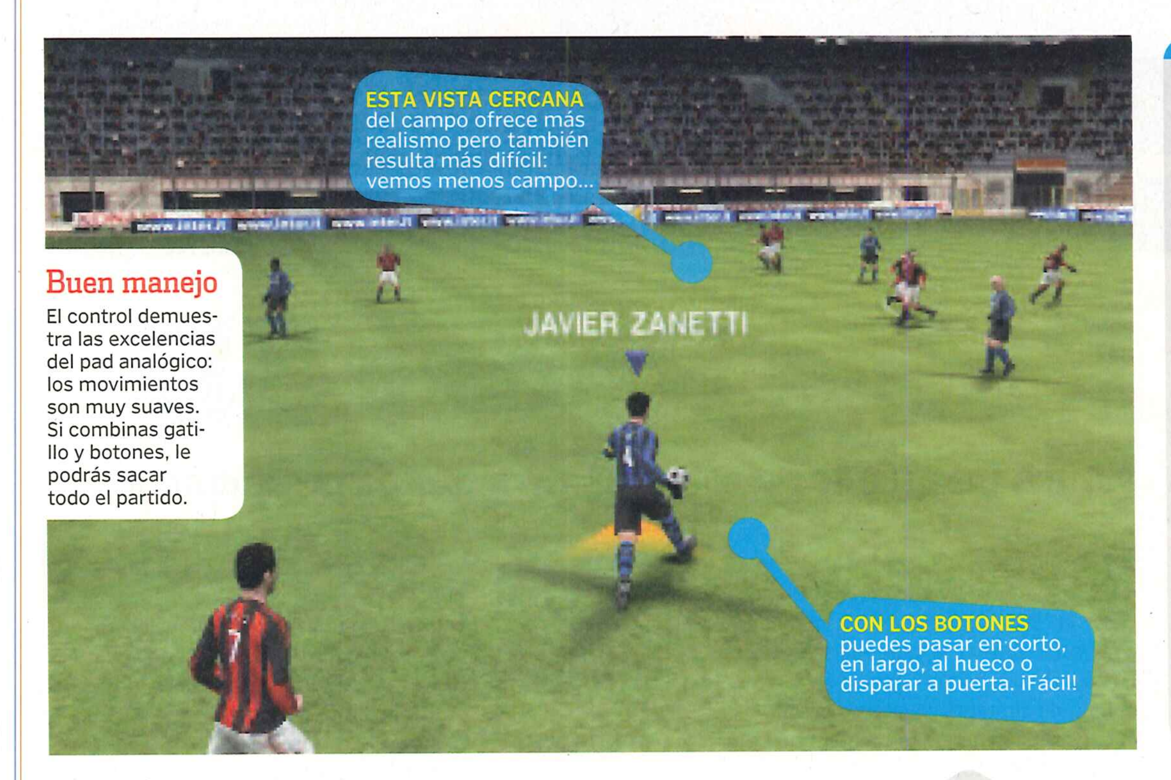




Las repeticiones son muy televisivas. Hay momentos en los que parece que estás viendo un partido de verdad. Podrás moverte a tu gusto por la escena con los botones.



La vista de jugador gana con el 3D porque da más profundidad al campo y parece que estás viendo el partido desde los ojos del jugador. Pero es más difícil...



Buen manejo

El control demuestra las excelencias del pad analógico: los movimientos son muy suaves. Si combinas gatillo y botones, le podrás sacar todo el partido.

Liga Máster y más...

Pues sí, además de la vibrante Máster, el juego incluye amistoso (para matar las ganas), UEFA Champions League, Leyenda, multijugador local para dos, StreetPass (partido automático) y un nuevo editor de jugadores.





ficiente, ya que no se aprovecha como debería. Poder controlar las faltas o realizar los cambios pulsando en la pantalla habría sido estupendo.

Sin embargo, lo más importante son los modos de juego. Tienes la **Liga Master**, donde primero escogerás a un equipo que empezará desde abajo y deberás llevar a lo más alto, ganando partidos y haciendo fichajes en la liga europea que escojas: española, inglesa, italiana... Este modo utiliza el novedoso **StreetPass**, que te servirá para jugar partidos automáticos contra otros usuarios y desbloquear equipos y jugadores.

¡Iniesta de mi vida!

También estás invitado a competir en una Champions, con Real Madrid, Barça, Chelsea o Milan. Pero por si no tienes una temporada a tu disposición y prefieres algo corto, los partidos de exhibición te permitirán matar el gusanillo y el modo wireless jugar con otro amigo en local, ya que no tiene multi online. Una pena, como el que falten el modo mundial y las ligas sudamericanas.

EL PARTIDO ES RÁPIDO Y VISTOSO, NO LEVANTARÁS LA VISTA DEL CAMPO

Queda hablar de la inteligencia artificial del juego, que aunque tiene una buena curva de dificultad en los modos, falla al replegar los jugadores, sobre todo al mover a los defensas. Por suerte, no notarás en exceso estos pequeños fallos: el soberbio control y el nuevo punto de vista convierten a **PES 2011** en un explosivo juego de lanzamiento. Si te gusta el fútbol, no tienes excusa para no tenerlo. Y menos a este precio.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★

El nivel de detalle de los modelos es bueno, pero lo mejor son las fluidas y realistas animaciones.

Diversión ★★★★

El control es preciso y muy suave, con varias posibilidades de regate aunque no se usa la pantalla táctil.

Multijugador ★★

Enfrentamiento local para dos jugadores y modo StreetPass con partidos automáticos.

Duración ★★★★

Con su amplio elenco de modos y un buen número de licencias, te durará hasta la edición 2012...

Lo mejor y lo peor

☺ La inmensa calidad del mejor PES de siempre, con el añadido espectacular de las 3D.

☹ La cámara del jugador es espectacular, pero limita un poco la visibilidad en los pases.

Nuestra opinión

El fútbol como no lo habías visto nunca

La nueva dimensión le sienta a PES como un guante, le da una mayor profundidad, lo que sumado a los divertidos modos y al control ágil y sencillo, configura uno de los mejores juegos de lanzamiento de la consola.

Te gustará...

Más que... FIFA 11 (Wii)

Menos que... PES 2011 (Wii)

Total

86



- Carreras
- Namco Bandai
- 1-4 Jugadores
- Textos en castellano
- Voces en inglés
- 45,95 €
- Ya a la venta
- Argumento
  Recorre 15 circuitos y domina los derrapes, saltos y rebufos para exprimir cada curva; sólo así podrás conquistar el Grand Prix.

REALIDAD AUMENTADA · FOTOS 3D/ CÁMARA · NINTENDO 3D SOUND · JUEGO ONLINE

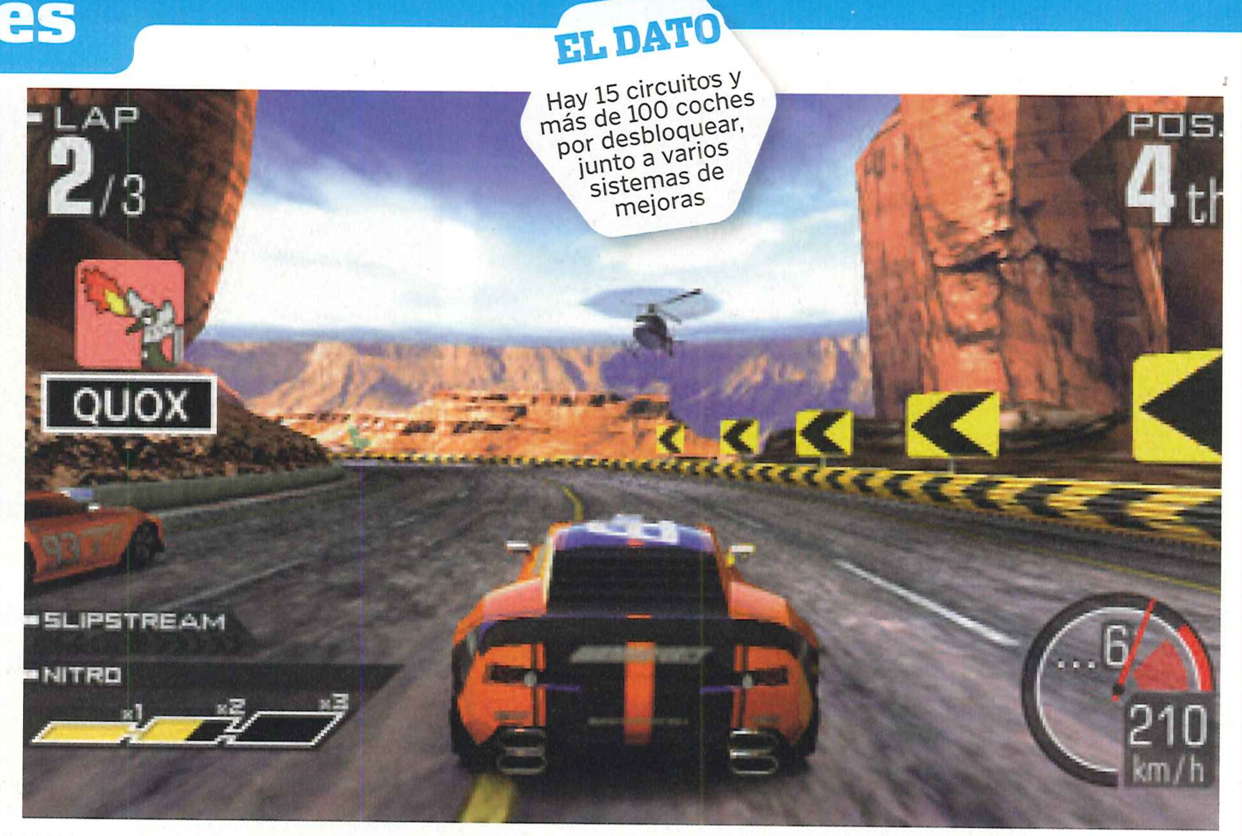






STREETPASS · eSHOP · SPOTPASS · Mii

EL DATO
Hay 15 circuitos y más de 100 coches por desbloquear, junto a varios sistemas de mejoras



Ridge Racer 3D

Nunca un arcade de carreras tuvo tanta "profundidad".

Teníamos mucha curiosidad por ver un juego de velocidad corriendo en 3DS, y gracias a la puntualidad de Bandai Namco, la saga **Ridge Racer** nos sorprende con un flamante compendio de circuitos clásicos e inéditos, coches rapidísimos y temas techno para subir la radio a tope. Pero... ¿de qué serviría toda esta potencia sin control?

Derrapa, que vienen curvas

Y son aún más sinuosas que las de las de Reiko (la morenita de la izquierda); sobre todo a 300 km. por hora, mientras las gotas de agua salpican la cámara al pasar por un charco, o las hojas de los árboles se quedan pegadas a la pantalla. Pero no hay tiempo para distraerse con estos geniales toques de realismo; como en todo buen arcade, la simulación deja paso a la velocidad y nos obliga a derrapar constantemente para acortar distancia con los 7 rivales, que no son muchos, pero cunden lo suyo. Basta con soltar el acelerador antes de entrar en cada curva, mientras enderezamos el morro del coche. De esta forma, la barra de nitros se va llenando hasta habilitar el propulsor, esencial para dejar atrás al personal. Gracias al comodísimo botón deslizante, resulta muy fácil dominar esta técnica, aunque también tenemos la opción de derrapar con un botón; un recurso que se adapta a los jugadores menos avezados.

Cuando ya dominemos los derrapes en las carreras rápidas y estándar, nos espera un **larguísimo Gran Premio**, dividido en 3 niveles de dificultad. Cada uno esconde una gran cantidad de eventos,



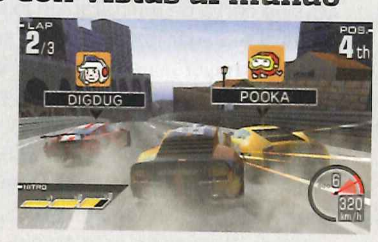
Una saga muy puntual

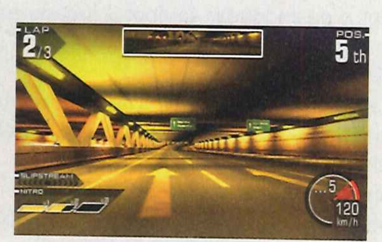
Ridge Racer tampoco faltó a su cita en Nintendo 64 (año 2000) y DS (2005), aunque ninguno lucía tan bien como en 3DS.



Se vende vehículo con vistas al mundo

La clásica cámara trasera proporciona un control total sobre los derrapes, adelantamientos, rebufos y nitros, pero si de verdad queréis meteros de lleno en la carrera y disfrutar de los paisajes con "calma", lo mejor es la cámara interior, que además tiene un práctico retrovisor.







Soltar un nitro como este viene muy bien en las rectas, pero si eres capaz de usarlo justo antes de derrapar y clavas la curva sin pegarte un leñazo, recibirás una supercarga.



Los circuitos son tan variados como la ciudad nocturna de Rave City, un pueblecito costero lleno de puentes, un túnel acristalado bajo el agua o un agreste cañón rojizo.



LA BARRA de nitro nos permite usar propulsores dobles e incluso triples, pero tiene que estar llena.

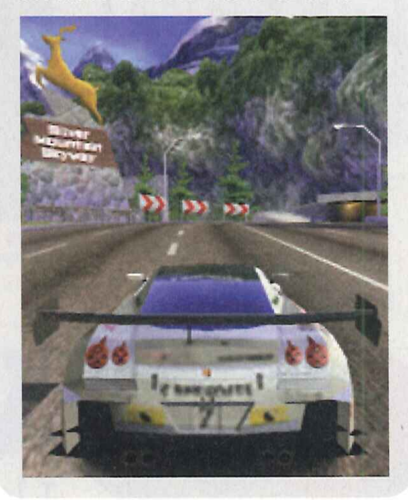
LA CÁMARA nos permite hacernos fotos y ver nuestros caretos en la carrera, pero sólo en partidas locales.

A rebufo de los mejores

Aquí, lo de meter prisa al de delante no tiene multa, sino recompensa en forma de rebufo. Eso sí, evita que te adelanten ellos a ti.

Garaje con categoría

Al completar los eventos, desbloqueas coches exclusivos y los compras en el garaje. Hay 4 categorías en función de su manejo y velocidad. Además, cada uno cuenta con varios tipos, diseños y acabados. ¡Sólo les falta el "ziritione"!



que constan de varias carreras cuya categoría va aumentando, y con ella, la velocidad y complejidad de los trazados. En total, hay **15 circuitos** (más el doble en modo Espejo), que se van alternando para evitar repetirse demasiado.

Con los puntos obtenidos, podemos comprar nuevos tipos de vehículos y kits de nitros en el garaje, que nos animan a echarle más horas para poder tunear el mejor "coche fantástico".

¡Que ruja el motor gráfico!

En el taller, los cochazos relucen que da gusto. Sin embargo, en las carreras pierden solidez, los detalles se emborronan y algunos polígonos bailan más de la cuenta, aunque lo compensan con los reflejos del cielo en los cristales. Por suerte, nos olvidamos de esos defectillos de chapa y pintura al contemplar los increíbles circuitos: rascacielos y valles nevados que se erigen sobre el lejanísimo horizonte, atardeceres cegadores, texturas de adoquinado, sombreados... y todo se mueve con una fluidez pasmosa. Se echan en falta efectos atmosféricos y más vidilla en las calles, pero el acabado general es de una calidad indiscutible, con las 3D más profundas y vertiginosas que hemos visto por ahora.

LA SENSACIÓN TRIDIMENSIONAL ES IMPACTANTE, PERO LOS COCHES NO DESLUMBRAN

Además, trae Wi-Fi local para cuatro e intercambio de récords vía StreetPass, pero la ausencia de online nos deja con la sensación de no poder "sacar el coche a la autopista", o sea, a medio gas.

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Una demostración de velocidad, fluidez, detallismo y buenas 3D, más en circuitos que en coches.

Diversión ★★★★
Adictivo como él solo. En cuanto le pillas el tranquillo a los derrapes, te dan ganas de ganarlo todo.

Multijugador ★★
Sin online, pueden competir hasta 4, pero cada uno con su tarjeta. El StreetPass incentiva los piques.

Duración ★★★★
No es infinito, pero sí más largo que muchos arcades por el estilo. Muchos coches, modos y torneos.

Lo mejor y lo peor

Su factura técnica. El genial control. Las logradas 3D. Contenido para muchas horas.

Coches poco pulidos. No tiene online. La falta de ambiente en los entornos. Voces en inglés.

Nuestra opinión

Primero de carrera... sin conocer mundo

Ridge Racer ha sido el más rápido en llegar, y también, el mejor arcade de velocidad en 3D que vamos a ver en muchos meses. Pero ha desaprovechado la oportunidad de demostrar que 3DS también puede competir online.

Te gustará...

Más que... Asphalt 3D


Menos que... Mario Kart DS

Total

84

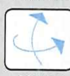






- Tenis
- SEGA
- 1-4 Jug. (online y local)
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 50,95 €
- Ya a la venta
- Argumento
  Álzate como número 1 del tenis mundial, ya sea creando tu personaje propio en el modo carrera o jugando con tus ídolos.



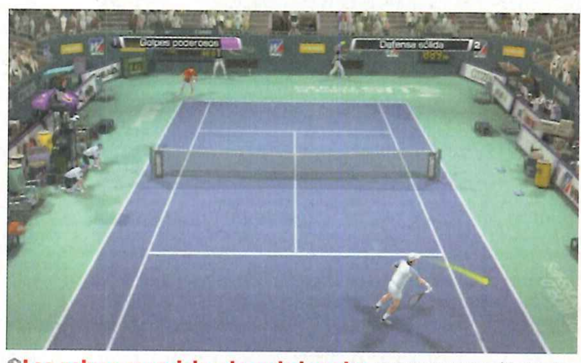



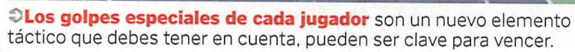



NUNCHUK · MOTIONPLUS · VIBRACIÓN · SENSOR MOVIMIENTO · ALTAVOZ · ONLINE



El ritmo es dinámico y muy vivo a cuatro jugadores. No hay un momento de respiro en la pista.





Los golpes especiales de cada jugador son un nuevo elemento táctico que debes tener en cuenta, pueden ser clave para vencer.



Con Wii MotionPlus seguimos la acción desde los ojos de tenista. Esta opción sólo está disponible en algunos modos.

Virtua Tennis 4

Llega la hora de retar a las mejores raquetas del mundo.

EL DATO
Jugamos con 20 tenistas de prestigio, en 4 torneos mundiales sobre 20 pistas distintas

La saga **Virtua Tennis** vuelve a la carga en Wii para competir directamente con el recién estrenado **Top Spin 4**. Y lo hace con **bastantes novedades**, como una campaña aun más completa que en anteriores ediciones y el uso de **Wii MotionPlus...** aunque sólo en algunos modos de juego.

El control básico del juego no puede ser más clásico: con el mando en horizontal, desplazamos a nuestro tenista con la cruceta y usamos los botones para ejecutar distintos golpes. Un control que resulta muy intuitivo y se disfruta enseguida, pero a la larga se queda corto en realismo y profundidad, ya que siempre se mantiene un toque arcade que permite realizar golpes espectaculares con facilidad. Eso sí, si tenemos Wii MotionPlus podemos usar el control de movimiento: la cámara cambia y seguimos la acción desde los ojos del tenista, con solo la raqueta y las manos en pantalla: ahí la precisión detectando nuestros movimientos es excelente. ¿Cuál es el problema? Pues que SEGA sólo ha implementado este control en los partidos multijugador y de exhibición.

¡Punto de partido!

Así, el principal modo para un jugador, llamado Carrera, tenemos que jugarlo con el mando en horizontal. Y es muy completo: nos movemos por un tablero lleno de **partidos, torneos, pruebas y minijuegos**, al mismo tiempo que desarrollamos a nuestro gusto las habilidades de nuestro tenista. Y, si prefieres jugar con los tenistas reales (que son **perfectamente reconocibles** y muestran sus gestos y movimientos típicos), hay un modo arcade, un modo de partido rápido y multijugador para **4 jugadores tanto online como local**... Vamos, que es un juego completo y divertido, pero haber limitado el control de movimiento le resta puntos.



Puntuaciones

Gráficos	★★★☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	★★★☆
Duración	★★★☆

Valoración
Muchas opciones y jugabilidad directa. Lástima que el control de movimiento se limite a unos pocos modos.

Total **83**

DIAGRAMAS Y GRÁFICOS detallados para descubrir cómo funcionan las cosas de la forma más amena

CIENTOS DE DATOS y las respuestas a todas las preguntas que alguna vez te has planteado



"Los cohetes deben alcanzar una velocidad de 40.000Km/h para escapar de la gravedad de la Tierra"

El lanzamiento paso a paso

Saturno V
el más grande y potente

Las 3 leyes de Newton

Aunque hace miles que años que existen los cohetes, la ciencia de su funcionamiento no se había explicado, hasta que en 1687 Isaac Newton escribió las tres leyes que gobiernan el movimiento de los objetos. Su conocimiento ha hecho posibles los cohetes modernos.



PRIMERA LEY
Los objetos que están en reposo seguirán en reposo y los que están en movimiento seguirán en movimiento salvo que entre en acción una fuerza externa que los desequilibre. Un cohete está en reposo hasta que entra en acción el empuje.



SEGUNDA LEY
La fuerza es igual a la masa por la aceleración. La fuerza es la presión de las explosiones, acelera la masa del cohete en una dirección y la masa de los gases hacia otra. La masa disminuye a medida que se consume el combustible y la aceleración aumenta.



TERCERA LEY
Establece que por cada acción hay una reacción igual y opuesta. En el lanzamiento de un cohete la acción es el gas que sale del motor. El cohete se mueve en dirección opuesta, esa es la reacción. Para que haya elevación, el empuje debe ser mayor que la masa.

El Saturno V, que se utilizó para lanzar los programas de la NASA Apollo y Skylab, era un cohete de propulsores multifase con combustible líquido. Tenía 110,6m de altura, 10,1m de diámetro y una carga útil de 119.000Kg. Funcionaba en tres fases que iban seguidas de una unidad de instrumentos y de la carga. La misión del Saturno V duraba unos 20 minutos. Primero se encendía el motor central y a continuación los laterales. En la primera fase el cohete se elevaba unos 70m y permanecía encendido unos 2,5min. Cuando los sensores detectaban que el combustible se estaba agotando entraba en funcionamiento la segunda fase para continuar la trayectoria a 176Km durante 6min. Hacia la mitad de esta fase la unidad de instrumentos empezaba a calcular la trayectoria.

Para la tercera fase, de unos 2,5min, entraban en funcionamiento unos cohetes de combustible sólido. Permanecían unidos a la nave mientras ésta recorría la órbita terrestre a 191,2km de altitud.



Torre umbilical de lanzamiento
La torre cuenta con brazos movibles para acceder al cohete, una grúa y un sistema de contención de agua.

Carga útil
La carga útil del Saturno V era la nave Apollo o la estación espacial Skylab. Esta última incluía el Módulo de mando y servicio y el Módulo lunar.

Unidad de instrumentos
Esta unidad contenía sistemas de dirección y telemetría que dirigían las operaciones del cohete hasta el inicio de la tercera fase.



Tercera fase
La tercera fase, conocida en inglés como S-IVB, tenía sólo un motor, usaba hidrógeno líquido y oxígeno líquido. Con el depósito lleno pesaba 119.000Kg.

Segunda fase
Conocida como S-II en inglés. Esta fase tenía 5 motores y su funcionamiento era casi idéntico al de la primera fase, aunque utilizaba hidrógeno líquido y oxígeno líquido. Tenía un peso de 480.000Kg.

Primera fase
La primera fase se conocía en inglés como S-IC. Tenía un motor central y 4 motores externos, usaba combustible RP-1 (queroseno) y oxígeno líquido como oxidante. El depósito lleno pesaba 2,3 millones de Kg.



Transportador crawler
Este vehículo llevaba el cohete del edificio de montaje a la plataforma de lanzamiento. El recorrido se hacía por un camino llamado Crawlerway. Al terminar, recogía la plataforma de lanzamiento vacía.

Plataforma móvil de lanzamiento
Era una plataforma de tres plantas diseñada para el lanzamiento del Saturno V (y de la nave espacial). En el edificio de ensamblaje del vehículo (VAB: Vehicle Assembly Building en inglés) se construía el cohete y la nave en vertical quedando listos para el lanzamiento.

LOS DATOS COHETES

VELOCIDAD PARA SUPERAR LA GRAVEDAD **11,3Km/s** LITROS DE COMBUSTIBLE A BORDO **1.890.000**

TIEMPO HASTA EL ESPACIO **8 min** VELOCIDAD PARA PERMANECER EN LA ÓRBITA TERRESTRE **28.000 Km/h**



¿SABÍAS QUE? En el año 100 a.C. Herón de Alejandría creó la eolípila, como un motor de propulsión que funcionaba con vapor

Cohetes multifase

Los cohetes multi-etapa son una serie de cohetes colocados uno encima del otro (cada uno con su motor y su propio sistema de combustible). Este tipo de montaje a veces se conoce como vehículo de lanzamiento. A medida que se consume el combustible el depósito se convierte en un peso muerto. Cuando una de las fases se separa del cuerpo principal, la siguiente genera más aceleración. La desventaja de los cohetes multi-etapa es que al ser complejos requieren bastante tiempo de construcción ya que hay que controlar todos los puntos que pueden fallar. Sin embargo, ahorran tanto combustible que merecen la pena. En el ejemplo vemos al Ariane, un cohete de la AEE, lanzando un satélite.

1 Carga útil
Va alojada en la parte superior. Cualquier elemento externo (como paneles solares) se mantiene recogido hasta que la unidad entra en órbita.

2. Propulsores sólidos
Estos propulsores proporcionan un empuje de 110 toneladas. A una altitud de 60km, aproximadamente 130 segundos después del despegue, los propulsores se gastan y se separan del cuerpo principal.

3. Fase principal
La fase principal, o segunda fase del Ariane, tiene dos compartimentos. En uno hay oxígeno líquido y en el otro hidrógeno líquido. Sirven como combustible para un motor que funciona durante 10min y luego se separa, a una altitud de 145km.

4. Tercera fase
Se conoce como la fase de propulsores unidos. Contiene dos depósitos propulsores de tetróxido de nitrógeno e hidracina que alimentan al motor que proporciona la energía necesaria para soltar la carga útil.

5. Carenaje
El carenaje protege las fases superiores y la carga útil de la termodinámica y la presión acústica durante el lanzamiento. Se desprende unos tres minutos después del despegue, a una altitud de unos 100km.

6. Lanzamiento de la carga
La carga útil del Ariane (un satélite) es lanzada por un sistema de muelles de acero. El cohete también puede lanzar satélites dobles y llevó una nave a la Estación Espacial Internacional.



Esta vista del Apollo 6 muestra el paso de la primera fase a la segunda



LA CUENTA ATRÁS

Los cohetes de combustible líquido han recorrido un largo camino...

1981
STS
El STS (Space Transportation System) de la NASA, utilizado para poner naves en órbita, ha completado 130 misiones. Dejará de funcionar en 2011.

1967
Saturno V
Es el cohete más potente hasta la fecha. El Saturno V era más alto que un edificio de 36 pisos, sirvió para lanzar las misiones Apollo.

1957
Sputnik
El cohete soviético Sputnik lanzó el primer satélite del mundo, el Sputnik 1, un gran hito en los inicios de la carrera espacial con los EE.UU.

1944
Cohete V-2
Creado por los alemanes para su uso en la 2ª Guerra Mundial. Fue el primero que consiguió un vuelo suborbital.

1926
El primer cohete moderno
El norteamericano Robert Goddard construyó el primer cohete de combustible líquido capaz de volar. Subió 12,5 metros antes de caer.



El motor de iones

Tanto los motores de combustible líquido como los de combustible sólido generan empuje mediante reacciones químicas. Sin embargo, es posible que en el futuro los cohetes utilicen motores de iones. Estos motores usan fuerza electromagnética o electrostática para acelerar los iones, átomos que tienen una carga positiva o negativa. Aunque el empuje que se genera es algo más bajo, el motor es más eficiente y puede durar más.

Inyección de propulsor
Los motores de iones utilizan un combustible propulsor que se inyecta en una cámara y es bombardeado con electrones.

Colisión
La colisión de los átomos del propulsor y de electrones da como resultado iones de carga positiva.

Rejillas multi-apertura
Esta serie de rejillas extrae los iones de carga positiva y los acelera electrónicamente para convertirlos en chorros que generan empuje.

Cátodo
Un cátodo hueco inyecta electrones de carga negativa en el rayo de iones positivos para neutralizarlos.

Campo magnético
Los anillos magnéticos generan un campo magnético que facilita en proceso de ionización.



- Plataformas
- Ubisoft
- 1 Jugador
- Textos en castellano
- Voces ambientales
- 45,95 €
- Ya disponible
- Argumento
  Los robots piratas, comandados por Barbaguda, han invadido el mundo de Rayman y planean esclavizar a sus habitantes.






REALIDAD AUMENTADA | FOTOS 3D/ CÁMARA | NINTENDO 3D SOUND | JUEGO ONLINE







STREETPASS | eSHOP | SPOTPASS | Mii



Cerca de 20 extensos niveles nos esperan en Rayman 3D, cada uno con su propio diseño y elementos..




Plataformeo puro. Saltar es lo más importante para superar los niveles. Y también hay que explorar en busca de secretos.



Momentos bajo el agua y otros en los que volamos en cohete añaden variedad.

EL DATO

Recupera los 999 Lums que te esperan en 80 jaulas y demás rincones de sus niveles.

Rayman 3D

Otro buen plataformas que renace en tres dimensiones.

Si quieres estrenar tu 3DS con un juego de **plataformas clásico y divertido** como el que más, Rayman podría ser tu opción ideal. Es una adaptación en 3D de **Rayman 2**, lanzado para N64 en 1999 y considerado el mejor juego del héroe hasta la fecha. Con nuestro protagonista recorreremos grandes y variados niveles, saltamos y lanzamos bolas de energía contra los robots piratas enemigos, además de otros muchos movimientos que vamos descubriendo como bucear, deslizarnos por empinadas rampas y controlar objetos voladores.

El título mantiene el nivel de calidad y buen diseño en cada nivel: bosques, pantanos, templos, cuevas... También sigue ahí su logrado **toque de exploración** y búsqueda de objetos, y los más jugones no querrán dejar la consola hasta reunir los 999 lums amarillos y abrir las 80 jaulas escondidas.

Pocas novedades

Los mundos de **Rayman 3D** están plagados de secretos y detalles, y animan a recorrer cada rincón. Lo único que falla un poco es la **cámara**, que da ligeros problemas. También podría achacársele el escaso uso de la pantalla táctil, que sólo sirve para llevar el recuento de objetos. Pero lo peor es su **falta de frescura**, ya que es una conversión directa del mismo juego que vimos hace más de una década y que ya ha sido lanzado en multitud de plataformas, esta vez con el único añadido del 3D y sin ninguna mejora gráfica ni jugable. Es una lástima que no incluya más novedades, aparte del 3D por supuesto, pero con todo es una buena y oportunidad para los que nunca probasteis **Rayman 2**. Os va a divertir.

Puntuaciones

Gráficos	★★☆☆
Diversión	★★★☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆



Valoración

Un gran juego de plataformas, pero sigue siendo el mismo título de 1999 sin novedades más allá del efecto 3D.

Total **77**





EL DATO
Cuatro grandes épocas históricas aparecen en el juego, cada una con 16 niveles, bonus incluidos



Rabbids 3D

Un paseo por el tiempo con nuestros conejos favoritos.

Los Rabbids le han cogido el gusto a esto de viajar en el tiempo: hace unos meses lo hicieron en Wii con **Raving Rabbids: Regreso al Pasado**, y ahora vuelven a visitar épocas y civilizaciones remotas con este título. A diferencia de Regreso al Pasado, Rabbids 3D es un juego de **plataformas de avance lateral** con un enorme sabor clásico.

A través de la historia

Una lavadora que realmente es una máquina del tiempo lleva a nuestro rabbid a cuatro periodos diferentes: Prehistoria, Antiguo Egipto, Antigua Grecia y Roma, y Edad Media. Nuestra tarea es controlar al "héroe" por las fases de cada mundo hasta llegar al final, corriendo, saltando, esquivando obstáculos y enfrentándonos por el camino a otros rabbids que van vestidos a juego con la época en la que estemos. ¡Incluso podemos quitarles sus atuendos para vestir con ellos a nuestro rabbid, y hay un montón!

Los niveles tienen un desarrollo muy tradicional para el género, además de ser muy accesibles para los jugadores menos experimentados. Hay un gran número de puntos de control, así que si perdemos una vida no hay de qué preocuparse, ya que es probable que volvamos a aparecer cerca de donde nuestro conejo se quedó tieso. Tampoco es difícil conseguir vidas extra, con muchas de ellas repartidas a lo largo de los escenarios. Lo cierto es que en general Rabbids 3D no supone un gran reto, aunque nos



Los Rabbids arrasan

Los conejos lo petan en Nintendo desde 2006: cinco juegos en Wii, uno en GBA, cuatro en DS, y ahora Rabbids 3D.

Una aventura realmente... ¡histórica!

El argumento del juego es el mismo que el del último título de Wii, centrado en los viajes espacio-temporales a través de lo que a simple vista parece una lavadora. Además, podemos personalizar a nuestro rabbid con los diferentes atuendos históricos de cada época.



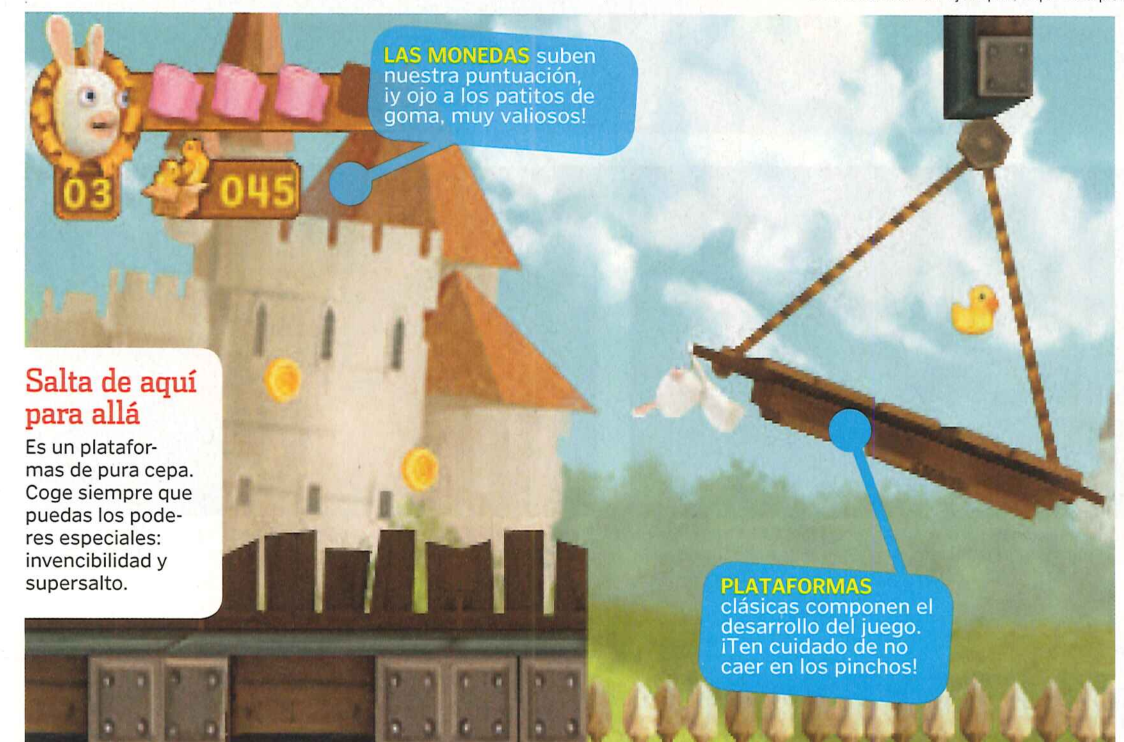




La ambientación depende de la época en la que estemos. Aquí podéis ver un nivel de la Prehistoria, el primer mundo del juego. ¡Salta, conejito, hacia la próxima plataforma!



En algunos niveles el rabbid corre por nosotros y sólo tenemos que saltar y destruir obstáculos. Por ejemplo, aquí nos persigue un peligroso dinosaurio. ¡A correr!

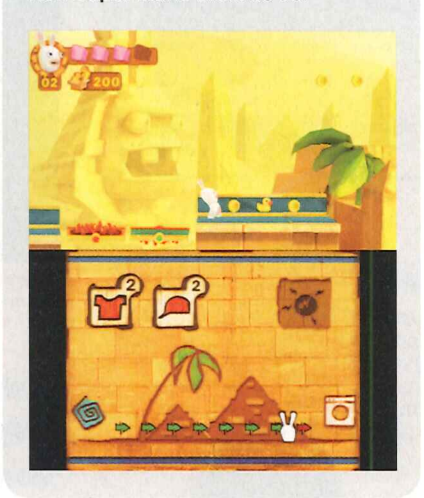


Salta de aquí para allá

Es un plataformas de pura cepa. Coge siempre que puedas los poderes especiales: invencibilidad y supersalto.

Pon un ojo abajo

No hay funciones táctiles, pero la pantalla inferior sirve para hacernos una idea de cuánto trecho llevamos recorrido, mostrándonos los puntos de control y la meta, de manera similar al **New Super Mario Bros.** de DS.



mantendrá ocupados bastante tiempo si queremos desbloquear todas las fases extra, lo que quieres decir obtener altas puntuaciones y encontrar objetos ocultos. Además, el juego tiene un valor añadido ya que nos invita a **rejugar los niveles superados** dándonos la opción de probarlos en modo contrarreloj y modo misiones: en el primero podemos ganar trofeos si llegamos al final en menos de un tiempo determinado, y el segundo nos propone desafíos como coger ciertos objetos y no recibir daños.

Conejos plataformeros

De todos modos, el diseño de niveles puede llegar a ser simplón y repetitivo, debido en gran parte a la poca variedad de mundos en el juego. Hay muchas fases en cada mundo, pero los elementos se acaban repitiendo demasiado, tanto en jugabilidad como en ambientación, dejando una amarga sensación de monotonía. Tampoco se puede decir que sea un título muy novedoso, ya que todos los engranajes de su mecánica los hemos visto ya en otros juegos de plataformas, y la influencia de Mario se nota especialmente. Sin embargo, no es cuestión de restarle méritos: tiene **momentos de ingenio** con secretos y rutas alternativas dentro de sus niveles, diferentes modos de juego en cada escenario, y en conjunto **Rabbids 3D** nos parece un producto entretenido y de calidad.

UN PLATAFORMAS DE AVANCE LATERAL CON SABOR CLÁSICO Y MUCHO HUMOR

Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★☆☆☆
Sencillos, no destacan pero tampoco desentonan, con estéticas acordes a cada época.

Diversión ★★★☆☆
Aunque le falta variedad y profundidad, es bastante entretenido. ¡Y mola vestir a nuestro rabbid!

Multijugador NO TIENE
A diferencia de los títulos de Wii, enfocados al multijugador, es una experiencia para un jugador.

Duración ★★★☆☆
Tiene muchos niveles pero se completan rápido, aunque el juego nos invita a seguir jugándolos.

Lo mejor y lo peor

Muchos niveles y secretos, divertidas fases de bonus, personalización del rabbid.

Excesiva monotonía y repetición de situaciones, fácil para jugadores avanzados.

Nuestra opinión

Los conejos cumplen con un buen juego

No aporta novedades al género, pero es un plataformas entretenido y accesible. No sorprenderá a los más jugones, pero divertirá a los que no tengan tanta experiencia en juegos de plataformas. Una buena experiencia 3D.

Te gustará...

Más que... Rabbids: Mi Caaasa!!! (DS)



Menos que... Sonic Colors (DS)

Total

80







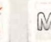
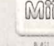
- Acción
- Tecmo Koei
- 1 Jugador
- Textos en inglés
- Voces en japonés
- 51,90 €
- Ya disponible
- Argumento
Participa en numerosas batallas ambientadas en el Japón medieval, en una entrega que da más cancha a la estrategia frente a la acción.







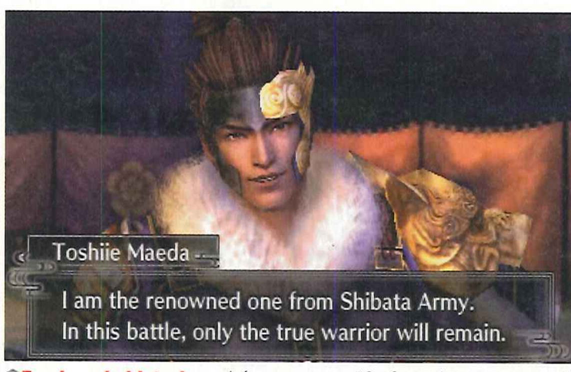

REALIDAD AUMENTADA | FOTOS 3D/ CÁMARA | NINTENDO 3D SOUND | JUEGO ONLINE


STREETPASS | eSHOP | SPOTPASS | Mii



Decenas de enemigos llegan a aparecer a la vez en pantalla. Habrá que darle al botón para conseguir avanzar.



En el modo historia podrás conocer a 40 afamados guerreros de esa época, y entablar amistad con ellos y cambiar su apariencia.



En cada batalla manejas a cuatro héroes (tres históricos y tú), y puedes cambiar entre ellos con sólo pulsar la pantalla táctil.



EL DATO

Al empezar a jugar, elegimos el sexo del héroe. Después, vamos consiguiendo atuendos



Samurai Warriors

Ejércitos enteros caerán ante el poder de tu espada.

Tras triunfar el año pasado en Wii con su tercera entrega, llega ahora a 3DS la clásica saga de Koei con su fórmula de siempre: tú en medio de la batalla, repartiendo estopa y **acabando con cientos de enemigos**. Eso sí, esta vez en 3D y usando la pantalla táctil.

El juego nos traslada al Japón del siglo XVI en el papel de un joven guerrero atrapado en medio de **un conflicto entre cuatro señores** de la época (personajes históricos). Participamos en una serie de batallas en diferentes bandos, y los que en un combate son tus aliados pueden ser tus enemigos en el siguiente. En cada batalla, además de al prota, manejamos a **otros tres héroes**, e intercambiamos el control entre cualquiera de ellos con sólo pulsar la pantalla táctil. ¡Perfecto para cubrir los grandes campos de batalla! Nuestros samuráis **van subiendo niveles** y obteniendo armas a medida que derrotan a los enemigos.

Espada en mano

Como suele pasar en la saga, la gran virtud del juego es también su defecto: arrasar de enemigos el escenario tiene su encanto, pero **empieza a hacerse repetitivo** pronto debido a la escasa variedad de golpes de cada personaje. Además, aunque **en cada batalla hay objetivos secundarios**, todos se resuelven de la misma manera, y no es precisamente por la vía diplomática. Eso sí, como los escenarios son muy amplios, hay un ligero **toque de estrategia** a la hora de afrontar las misiones, lo que unido a la posibilidad de mejorar a los personajes acaba enganchando. Una pena que no haya modos multijugador y que llegue en inglés, ya que además hay bastante texto.

Puntuaciones



Gráficos	★★
Diversión	★★
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★

Valoración

Es largo y su temática es interesante, pero a los combates les falta profundidad y la mecánica cansa. Además, está en inglés.

Total 71







- Acción
- Ubisoft
- 1 Jugador
- Textos en castellano
- Voces en castellano
- 45,95 €
- Ya a la venta
- Argumento

La IIIª Guerra Mundial se cierne sobre la tierra. Fisher y sus gadgets van a neutralizar la amenaza de los ciberterroristas. ¡A por ellos!







REALIDAD AUMENTADA | FOTOS 3D/ CÁMARA | NINTENDO 3D SOUND | JUEGO ONLINE



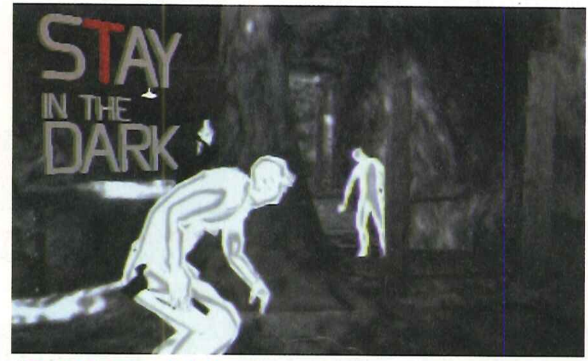


STREETPASS | eSHOP | SPOTPASS | Mii





Splinter Cell es pura infiltración: puedes pasar sin que este soldado te vea, o derribarlo en la oscuridad.



Fisher es especialista en gadgets. Controlarlos supone salvar la vida y neutralizar al enemigo. Aquí, con gafas de visión nocturna.



Neutralízalos. Si alguien nos resulta "molesto", podemos dejarle fuera de combate en el cuerpo a cuerpo o con armas a distancia.

EL DATO

Fisher tiene de todo: gafas de visión nocturna, granadas, minas, pistola, cuchillo...

Splinter Cell 3D

Escaramuzas internacionales de un maestro del espionaje.

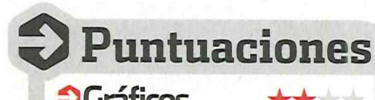
El agente Sam Fisher llega a la nueva portátil con una adaptación en 3D de su tercera aventura, **Chaos Theory**, de la cual ya hubo versiones en GameCube y DS. El juego nos lleva a lugares tan variopintos como Panamá y Nueva York, aunque la trama gira en torno a unos conflictos en el este de Asia, y debemos realizar **delicadas misiones en Corea y Japón**.

Puestos en antecedentes, lo primero que llama la atención del título es su **control, cuanto menos peculiar**, en el que usamos los cuatro botones principales para mover la cámara, mientras que al personaje lo movemos con el pad deslizante y realizamos las acciones con los botones laterales, la pantalla táctil y la cruceta. Es una jugabilidad no tan cómoda como en otros **Splinter Cell**, pero a la que no resulta tan difícil acostumbrarse. Cuesta más hacerlo a sus tiempos de carga, al movimiento de la cámara y, ya que estamos, a la completa oscuridad que preside el juego.

Armado y silencioso

Pero pese a todo, el juego es una **buena aventura de espionaje** como lo fue **Chaos Theory** en su día, y Sam Fisher dispone de un gran número de movimientos y armas para superar las extensas **diez misiones** que componen el juego. Como siempre, pasar desapercibido, infiltrarse, y tomar las decisiones correctas (evitar que te vean o liquidar al enemigo) vuelven a ser claves. El juego es largo, pero no ha sido una buena idea dejarnos sin su multijugador y sin conexiones online o StreetPass.

Puntuaciones



Gráficos	★★☆☆☆
Diversión	★★☆☆☆
Multijugador	NO TIENE
Duración	★★★☆☆

Valoración

Chaos Theory recreado en 3D, una buena experiencia en la que destaca el dominio de gadgets de Fisher. Poco más.

Total **74**



WiiWare





Nuestra selección de clásicos y estrenos para disfrutar en tu Wii.



3 APUESTAS DE SHOOTER

Onslaught



TIROS Y ALIENS

Si quieres usar el mando como pistola, esta es la mejor alternativa a **Zombie Panic**. Y tiene online.

Overturn Mecha Wars



GUERRA ROBÓTICA

Batallas a muerte de disparos en tercera persona con multijugador online.

Bit.Trip Fate



UN SHOOTER MUSICAL

Nuestra puntuación marca el ritmo de la música mientras disparamos contra los enemigos. Jefes finales imposibles.



1.000 Puntos | Ya disponible
Akaoni Studio | Shooter | +12 años | 1-2 Jugadores | Castellano

Zombie Panic in Wonderland

El mes pasado probamos Animal Boxing, lo último de Akaoni. No hemos podido resistirnos a volver a jugar a Zombie Panic. Uno de los mejores shooter de la Tienda Virtual y del catálogo de Wii. Todo cuadra: enemigos con comportamientos variados, armas equilibradas, multijugador... Aunque es un *shooter gallery* y el plano está siempre fijo, podemos mover al personaje, esquivar y coger objetos. Todo un acierto. Un juego que nadie debería quedarse sin probar.





Personajes de cuentos clásicos occidentales y orientales son los protagonistas de esta historia con estética manga.





1000 Puntos | Ya disponible
Konami | Aventura-Plataformas | +12 años | 1 J. | Inglés

Castlevania Rebirth

Y hablando de muertos vivientes, Cristopher Belmont también está en la Tienda Virtual. Este título totalmente nuevo de la saga Castlevania es una aventura en 2D muy completa que recuerda a los gráficos de Super Nintendo con su diseño en 16 bits. Para nostálgicos.

Valoración ★★★★





500 Puntos | Ya disponible
Ghostfire Games | Arcade-Lucha | +12 años | 1 J. | Inglés

Rage of the Gladiator

Otros monstruos muy distintos son los de este juego de lucha en primera persona. Nos enfrentamos a minotauros, gorgonas y magos en combates rápidos e intensos. Un juego de lucha desde un punto de vista original y con mucho ritmo y buenos gráficos.

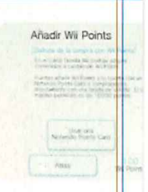
Valoración ★★★

Cómo descargar estos juegos

1 **Conecta tu consola a internet** y elige la opción 'Canal Tienda Wii' o 'Tienda Nintendo DSi'. Verás una selección de novedades recomendadas y podrás pinchar sobre 'Entrar'.



2 **Para añadir puntos,** hay dos opciones: 'Nintendo Points Card', que es la que se compra en tiendas, y 'con una tarjeta de crédito', para comprar 100 puntos por Euro desde Internet.



DSiWare





Nuestra selección de clásicos y estrenos para disfrutar en tu DS.



800 Puntos · Ya disponible

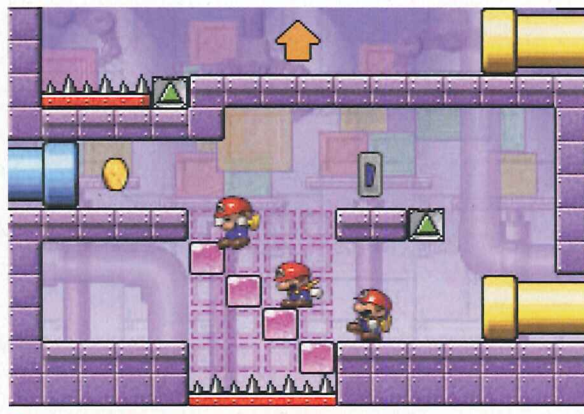
Nintendo | Puzle | +3 años | 1 Jugador | Castellano

Mario vs. Donkey Kong

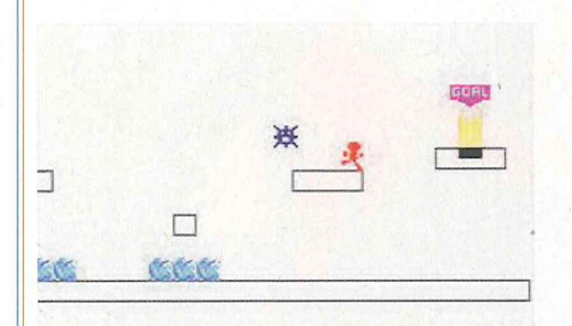
¡Los minis marchan de nuevo!

Hace poco te hablamos de Mario vs. Donkey Kong 3 para DS. Si te quedaste con ganas de más, en DSi tienes otro. Niveles bien diseñados que nos obligan a pensar antes de actuar, seis paquetes de diez niveles y otros doce a desbloquear, un editor fácil de usar y con conexión wi-fi para descargar más contenido (creado por Nintendo o por otros jugadores). ¿Se le puede pedir algo más? Este juego es casi infinito. Es uno de los mejores títulos de habilidad de DSiWare e imprescindible para aquel que disfrute con los puzles.





Cada nivel aparece algo nuevo con lo que tendrás que lidiar: enemigos, nuevos objetos, barreras, tubos...

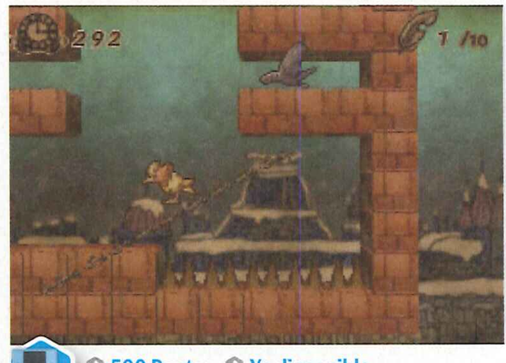




10 Seconds Run

GO Series, la línea de Gamebridge para DSi, nos dejó esta joya de las plataformas. Hay que completar los niveles en 10 segundos. Salta y busca el camino más rápido.





500 Puntos · Ya disponible

Gamebridge | Plataformas | +3 años | 1 J. | Castellano

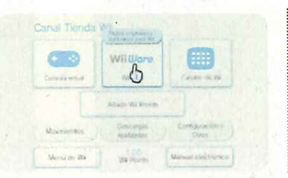
Ivy the Kiwi mini

Igual que los Minimarios, Ivy avanza sin parar y tenemos que guiarle en su camino. Lo hacemos con el stylus, pintando lianas para que camine. De lo mejorcito de DSiWare.

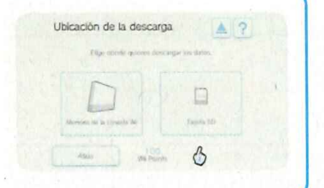




3 **Los catálogos son enormes.** En Wii eliges entre 'Consola Virtual', 'WiiWare' y 'Canales'. En 'DSiWare' tienes descargas gratuitas, de 200, de 500 y de 800 puntos.



4 **La opción de buscar juegos** te aparece en Wii una vez entras en 'Consola Virtual' o 'WiiWare'. En DSi, tienes la opción directamente en el menú de 'DSiWare'. Elige... ¡y a jugar!



3 APUESTAS DE PUZLE

Mighty Flip Champs



CON MIL OJOS

Hace falta atención para manejar dos pantallas a la vez con un solo personaje.

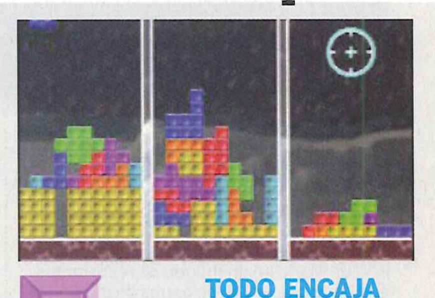
Dr. Mario

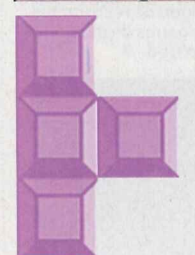


¡TOMA PASTILLA!

Sí, pastillas de colores, virus y bacterias deben desaparecer de la pantalla para no ser infectado.

Tetris Party Live





TODO ENCAJA

La versión descargable del mejor puzle de todos los tiempos tiene un montón de modos para hasta 4 jugadores simultáneos.

Consola Virtual







Una selección de los juegos más vistosos disponibles para descarga.

5 regalos para la vista

01 The Legend of Zelda Majora's Mask

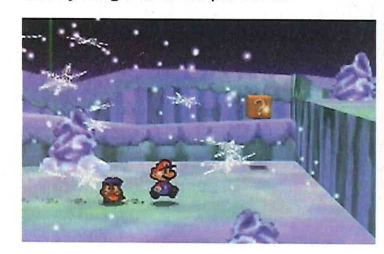
Nintendo · 1000 Puntos · 1 Jugador · +12 años

El segundo Zelda para Nintendo 64 sorprendió a todos con la estética más oscura y perturbadora de la saga. Su atmósfera te inquieta e incomoda constantemente. Nintendo arriesgó mucho con este juego y le salió raro, pero impecable.

02 Paper Mario

Nintendo · 1000 Puntos · 1 Jug. · +7 años

Otra apuesta estética que salió bien. Un RPG de Mario en un mundo de recortables que hace que te entren ganas de dibujarlo todo y colgarlo de tu pared.



03 Samurai Shodown 3

SNK · 800 Puntos · 1-2 Jug. · +12 años

En la primera mitad de los 90, Neo Geo creó escuela con una serie de juegos de lucha tan profundos como bonitos. Este es una buena muestra.



04 Earthworm Jim

Sega · 800 Puntos · 1 Jug. · +7 años

Este juego de plataformas no sólo llama la atención por su humor absurdo. En los personajes, las animaciones y los fondos, los píxeles son puro amor.



05 Metal Slug

Enterprise · 900 Puntos · 1-2 Jug. · +7 años

No sólo es uno de los juegos de disparos en 2D más adictivos que existen, sino que además tiene unos gráficos maravillosos y muy cuidados. No pasa de moda.



tarjetasocio

Sólo por ser socio de **GAME**
¡Ventajas al instante!

269 tiendas en toda **España**

Nintendo 3DS Azul

+ juego **Nintendogs & Cats** a elegir + **funda**



Llévatelo ahora por 279,90 €

Sólo en **GAME** venta exclusiva

¡Elige tu raza preferida!

Consola, juegos y accesorios no incluídos en la funda.
Sólo un juego incuído en el pack a elegir entre las 3 razas de Nintendogs + Cats: "Caniche Toy", "Labrador" ó "Bulldog Francés".

Wii Resort Pack

+ Metroid: Other M + Indiana Jones y El Cetro de los Reyes + Wii Sports + Wii Sports Resort + Wiimotion Plus



Llévatelo ahora por 229,95 €

Sólo en **GAME** venta exclusiva

También disponible Wii en color blanco.
Promoción limitada 800 uds.

Pásate a las 3D

Mucho más barata si nos traes tu consola

Novedad



Ahorra hasta 120€*

Estos son sólo unos **ejemplos** **¡Consúltanos para otros juegos y consolas!**

Te la compramos por:

Nintendo DS Lite	65€	PSP	65€
Nintendo DSi	90€	PSP 2000	80€
Nintendo DSi XL	120€	PSP 3000	90€

¡Tráenos los juegos que ya no uses!

Conseguirás 25€ por cada uno

7 www.pegi.info

Imagen de un juego para Nintendo 3DS capturada en el modo 2D
ADVERTENCIA: La función 3D podría dañar la vista de los niños de seis años o edad inferior.
Por lo tanto, se recomienda:
- que sólo niños de edad superior a seis años utilicen la función 3D
- que los padres o tutores utilicen la función de control parental para restringir la función 3D en el caso de que niños de seis años o edad inferior tengan acceso a la consola.

* Es imprescindible poseer la tarjeta de socio GAME/Centro MAIL. Compramos juegos, consolas y accesorios de los sistemas PS3, X360, WII, NDS, PSP, PS2 y PC. Para alcanzar los precios publicitados los productos deben estar en perfectas condiciones físicas y funcionar correctamente. Únicamente se valoraran los productos que se encuentren en nuestra base de datos. Solo compramos una unidad de cada titulo por cliente. Precio ofertado calculado sobre una Nintendo DSi XL.

Promoción válida hasta 30/04/2011.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos y vigentes hasta el 15/05/11. Impuestos incluidos.

www.GAME.es

GAME
Tu especialista en videojuegos

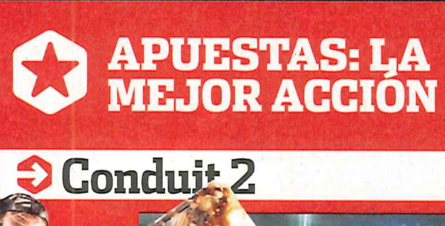
Selección Wii

Wii se mueve al ritmo que marca Sega, con dos estrenos de calidad contrastada: Conduit 2 y Virtua Tennis 4.



APUESTAS: LA MEJOR ACCIÓN

Conduit 2



¡ALIENS A MI!
Y armas futuristas y trama de ciencia ficción en el shooter más fantástico que veréis en Wii.

Goldeneye 007





QUÉ GRANDE, CRAIG
Además de un buen modo historia, destaca por sus completo multijugador online y offline.

Call of Duty Black Ops



TODO ES GUERRA
El shooter bélico ofrece la campaña más espectacular a nivel gráfico y sonoro.

Plataformas



De Blob 2
THQ · 49,95 € · +7 años · 1-2 Jugadores
Un plataformas 3D en el que vas coloreando los escenarios a tu paso. ¡Y esta secuela incluye zonas 2D!
Puntuación 86



Donkey Kong Country Returns
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Un juego de plataformas bonito, largo, apasionante... y difícil. Si amas los saltos 2D, se convertirá en tu favorito.
Puntuación 94



Kirby´s Epic Yarn
Nintendo · 50,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Kirby se convierte en hilo en un juego de plataformas 2D de desarrollo clásico y gráficos preciosos. Para dos jugadores.
Puntuación 88



New Super Mario Bros. Wii
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D de Mario... multijugador. Vive con tus colegas una de las experiencias jugables más divertidas que existen.
Puntuación 97



Sonic Colours
SEGA · 59,95 € · +3 años · 1-2 jugadores
Con este plataformas que mezcla 2D y 3D de manera brillante, Sonic firma su mejor juego de Wii. Imprescindible.
Puntuación 93



Super Mario All-Stars
Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 Jugador
Homenaje histórico que incluye CD de música, cuadernillo de arte y 4 aventuras de Mario en NES con gráficos remozados.
Puntuación 80



Super Mario Galaxy 2
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Sólo Mario podía superar a Mario con el plataformas más sorprendente, divertido y genial. Una obra maestra absoluta.
Puntuación 100

Deportivos



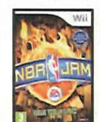
FIFA 11
EA Sports · 49,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-8 online)
El juego de fútbol con más licencias. Apuesta por el control sencillo y tiene un rompedor modo "street".
Puntuación 85



Mario Kart Wii
Nintendo · 49,95 € + Volante · +3 · 1-4 J. (2-12 online)
Mario rompe moldes con sus carreras de karts en Wii. Diversión asegurada y multijugador online espectacular.
Puntuación 98



Mario Sports Mix
Nintendo · 49,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-4 online)
Mario y colegas. practican basket, voleibol, balón prisionero y hockey. Con remates especiales, ítems y multi total.
Puntuación 86



NBA Jam
EA Sports · 40,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Las estrellas de la NBA juegan el basket más sencillo y espectacular. Ideal para cuatro jugadores simultáneos.
Puntuación 83



PES 2011
Konami · 29,95 € · +3 años · 1-4 J. (2-8 online)
El juego de fútbol más realista y profundo de Wii vuelve con un control aún más perfecto y más modos de juego.
Puntuación 91



Top Spin 4
2K Sports · 40,50 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un equilibradísimo juego de tenis: buen control, variedad de modos y algunos de los mejores tenistas del momento.
Puntuación 85



Virtua Tennis 4 N
SEGA · 50,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El tenis más arcade apuesta por un control clásico y el uso de Wii MotionPlus sólo en algunos modos.
Puntuación 83



Wii Sports Resort
Nintendo · 59,95 € + Wii MotionPlus · +7 años · 1-4 J.
12 deportes con el control preciso que pone en juego Wii MotionPlus. Ideal para divertirse sólo o en compañía.
Puntuación 95

Acción



Call of Duty Black Ops
Activision · 50,95 € · +18 años · 1 Jug. (2-8 online)
Vive intensas misiones de combate durante la Guerra Fría en el shooter más espectacular de Wii. El online es brutal.
Puntuación 92



Conduit 2 N
SEGA · 49,95 € · +16 años · 1 Jugador (12 online)
Detén una invasión alien usando armas futuristas y personalizando a tu héroe. Y después... ¡lánzate con él al online!
Puntuación 88



Goldeneye 007
Activision · 70,95 € + mando · +16 · 1-4 j. (8 online)
Daniel Craig es James Bond en el juego de disparos más flipante, intenso y completo del catálogo de Wii.
Puntuación 93



No More Heroes 2
Rising Star · 39,95 € · +18 años · 1 Jugador
Vuelve Travis en una aventura llena de acción, humor, katanas... ¡y encima manejas a otros dos personajes!
Puntuación 94

N Nueva entrada · P Precio económico

¡Envíanos tus favoritos!
MÁNDANOS una lista de tus 10 juegos favoritos para DS o Wii a nintendoaccion@axelspringer.es

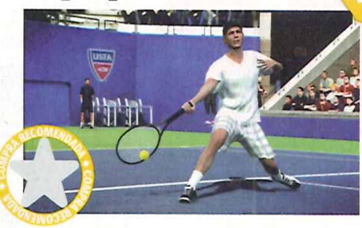
TOP 10

Que Samus tenga cuidado: Donkey pega muy fuerte en vuestras listas... y sigue siendo el favorito de la redacción. ¡Anda que no cuesta conseguir el 200% del juego!

JUEGO, SET Y PARTIDO

FAN DEL TENIS, estás de enhorabuena. Ya han llegado a Wii las nuevas entregas de las dos mejores sagas de este deporte. Virtua Tennis 4 apuesta por la diversión arcade, y Top Spin 4 por el tenis realista. Los dos son muy buenos, pero hay que decantarse...

Top Spin 4 VS Virtua Tennis 4



- ▲ Gran control de movimiento.
- ▼ Tenistas sólo reconocibles.
- ▲ 25 tenistas y 42 pistas reales.



- ▼ Apuesta por el control clásico.
- ▲ Gran recreación de jugadores.
- ▼ 23 tenistas y pistas ficticias.



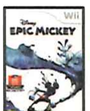
Sin&Punishment Buccessor of the skies
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Prepara tus reflejos para el mejor juego de disparos de Wii. Acción futurista difícil, desafiante y de enorme calidad.
Puntuación 91



Super Smash Bros. Brawl
Nintendo · 49,95 € · +12 años · 1-4 (2-4 online)
Los combates más flipantes que probarás en cualquier consola. Incluyen modos y extras como para jugar dos vidas...
Puntuación 97

Aventura + RPG

Animal Crossing Let's Go to the city
Nintendo · 69,95 € + Wii Speak · +3 · 1 J. (2-4 online)
Comienza una nueva vida en tu Wii, en un tranquilo pueblo donde la vida es sólo placer. Elige con o sin Wii Speak.
Puntuación 94



Disney Epic Mickey
Disney · 49,95 € · +7 años · 1 Jugador
Una preciosa aventura de plataformas 3D con Mickey como protagonista... y todo un homenaje a la historia de Disney.
Puntuación 90



Metroid other M
Nintendo · 50,95 € · +16 años · 1 Jugador
Samus vuelve con combates más intensos, saltos, mucha exploración... Y una historia que lo desvela todo sobre ella.
Puntuación 94



Monster Hunter Tri
Capcom · 49,95 € · +16 años · 1 J. (4 online)
Esta aventura de rol en la que te conviertes en cazador de monstruos es magistral tanto en solitario como online.
Puntuación 95



Zelda Twilight Princess
Nintendo · 59,95 € · +12 años · 1 Jugador
El Zelda más alucinante jamás visto, con los mejores gráficos, la mejor historia iy funciones únicas para el mando!
Puntuación 99

Varios



DJ Hero 2
Activision · 60,95 € · +12 años · 1-3 Jugadores
Más de 80 mezclas exclusivas que emular con la mesa de DJ. Además, permite conectar un micro y dar el cante.
Puntuación 89

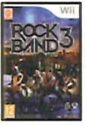
FlingSmash
Nintendo · 64,95 € + Wii Plus · +3 años · 1-2 J.
Una original aventura en la que el prota es una pelota a la que golpeamos con el mando Wii Plus. Muy entretenido.
Puntuación 78



Guitar Hero Warriors of Rock
Activision · 59,95 € · +12 años · 1-8 jugadores
La versión más completa del rey de los juegos musicales: incluye un nuevo modo aventura y apuesta por el rock duro.
Puntuación 91



Just Dance 2
Ubisoft · 44,95 € · +3 años · 1-4 jugadores
Cuarenta nuevas canciones, desde clásicos a temas actuales, con sus pasos de baile característicos. Un rompepistas.
Puntuación 75



Rabbids Regreso al Pasado
Ubisoft · 59,95 € · +7 años · 1-4 jug. (4 online)
Los Rabbids viajan por la historia en un "party game" con más de 30 minijuegos, modo online... y mucha locura.
Puntuación 85



Rockband 3
EA · 49,95 € · +12 años · 1-7 Jug. (2-7 online)
Un gran juego musical que te permite jugar como siempre... o casi tocar de verdad si te compras los instrumentos pro.
Puntuación 91

Wii Party
Nintendo · 49,95 € + mando · +3 años · 1-4 j.
El Party Game más completo, con juegos diversos y más de 80 minijuegos. Triunfará en todas tus fiestas.
Puntuación 90

LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA... CORTAR POR LO SANO



Monster Hunter Tri Espadas cortas, espadones, hachas-espada... ¡Llévalas siempre afiladas!



No More Heroes 2 Travis maneja dos espadas láser con una soltura que ya quisiera Dark Maul.



Red Steel 2 Manejas una katana con un realismo increíble, gracias a Wii MotionPlus.

TOP LECTORES



1. Metroid Other M .... Igual
2. Donkey Kong Country Returns .... Novedad
3. Super Mario Galaxy 2 .... Sube
4. Disney Epic Mickey .... Novedad
5. Super Smash Bros. Brawl .... Igual
6. Kirby´s Epic Yarn .... Novedad
7. Monster Hunter Tri .... Sube
8. No More Heroes 2 .... Baja
9. FIFA 11 .... Sube
10. Spider-Man Dimensions .... Baja

TOP REDACCIÓN



1. Donkey Kong Country .... Igual
2. Super Mario Galaxy 2 .... Sube
3. Metroid Other M .... Sube
4. Super Mario Galaxy 2 .... Baja
5. Super Smash Bros. Brawl .... Sube
6. Conduit 2 .... Novedad
7. de Blob 2 .... Igual
8. Top Spin 4 .... Sube
9. Monster Hunter Tri .... Baja
10. Virtua Tennis 4 .... Novedad

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección DS

La llegada de 3DS ha ralentizado el flujo de juegos de DS, pero la cosa cambiará en los próximos meses.





APUESTAS AVENTURERAS

Okamiden



MAGIA ORIENTAL
Okamiden sólo tiene un defecto: está en inglés. Por lo demás, es simplemente magistral.

Zelda Spirit Tracks



AVENTURA TOTAL
La aventura de Link lo tiene todo: acción, drama, humor, viajes en tren y hasta multijugador.

DB Origins 2



GOKU MOLA
Y en esta aventura que sigue el argumento del manga, manejamos a muchos de sus amigos.

Plataformas

New Super Mario Bros.



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
¡Y pasan los meses y los años, y Mario, con su título más emblemático, sigue siendo el Rey de las Plataformas!
Puntuación **97**

Sonic Colours



SEGA · 40,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Un juego 2D que enriquece la mecánica clásica (y veloz) de Sonic con los nuevos poderes que nos otorgan los wisps.
Puntuación **85**

Deportivos

FIFA 11



EA Games · 40,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Con todas las licencias importantes y un pulido sistema de juego, es el mejor exponente de fútbol portátil.
Puntuación **82**

Mario Kart DS



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-8 J. (2-4 online)
Brillante edición del mejor juego de carreras arcade de todos los tiempos... ¡y encima con modo online!
Puntuación **98**

Sonic & Sega All Stars Racing



SEGA · 39,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Veloz, divertido y con todo el carisma de los héroes de SEGA. Y encima tiene un modo de retos y carreras online.
Puntuación **84**

Acción

Las Aventuras de Aragorn



Warner · 40,95€ · +12 años · 1 Jugador
Revive las batallas clave de la trilogía de El Señor de los Anillos en un juego de acción... pelín repetitivo.
Puntuación **70**

Batman el Intrépido Batman



Warner · 29,95 € · +12 años · 1 Jugador
Conviértete en Batman, y deja que Robin y los colegas te echen una mano. Si tienes la de Wii, ¡nuevo personaje!
Puntuación **82**

Call of Duty Black Ops



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 J. (6 online)
Nos sumergimos en la Guerra Fría con un juego de acción intensa y un multijugador de gran calidad.
Puntuación **83**

Goldeneye 007



Activision · 40,95 € · +16 años · 1-6 J. (6 online)
Revive el argumento de la mítica peli en una campaña... un pelín corta. Lo mejor, sus completos modos online.
Puntuación **80**

Tron Evolution



Disney · 40,95 € · +12 años · 1-4 Jugadores
Vive los deportes del universo de Tron: carreras de motos, batallas de tanques, combates de disco. Y con multijugador.
Puntuación **77**

Aventura + RPG

Bob Esponja Atrapados en el Congelador



THQ · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Un loco viaje por los recuerdos de Bob Esponja, que se convierten en niveles llenos de saltos y acción. Para fans de Bob.
Puntuación **74**

Chrono Trigger



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
Uno de los mejores RPG de todos los tiempos, aunque tenga gráficos anticuadillos y esté en inglés. Muy recomendable.
Puntuación **92**

Dragon Quest IX



Square-Enix · 39,95 € · +12 años · 1-4 J. (4 online)
El mejor juego de rol clásico de DS: bonito, profundo, divertido, gracioso, emotivo... ¡y con un multijugador histórico!
Puntuación **96**

Final Fantasy the 4 Heroes of Light



Square Enix · 39,95 € · +12 años · 1-4 Jug.
Una interesante puesta al día del rol por turnos más clásico, con gráficos estilo dibujo y una historia con encanto.
Puntuación **82**

Ghost Trick Detective Fantasma



Capcom · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
Cada escena del crimen es un puzle en esta innovadora aventura en la que un fantasma ha de impedir asesinatos.
Puntuación **86**

Golden Sun Oscuro Amanecer



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1 Jugador
La mítica saga debuta en DS con un juego de rol que añade puzles a un desarrollo tan eficaz como poco innovador.
Puntuación **85**

Harvest Moon Islas del Sol



Namco Bandai · 40,95 € · +3 años · 1 Jugador
Crea y dirige cada detalle de tu granja, desde los cultivos al ganado... Y puedes comerciar online con otros jugadores.
Puntuación **82**

Inazuma Eleven



Level 5 · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
El juego que inspiró la serie mezcla rol con partidos de fútbol estratégicos. ¡Lleva al instituto Raimon a lo más alto!
Puntuación **90**

N Nueva entrada · P Precio económico

SALTA CONMIGO

SON LOS MEJORES. Sin discusión (vale, vale, al mismo nivel está Donkey Kong). Estos dos iconos de los juegos de plataformas lo dan todo en DS: Sonic con su aventura más reciente y Mario con un juego clásico e inmortal que aún triunfa en las tiendas. ¿Cuál preferimos?

New Super Mario VS Sonic Colours



▲ Diseño de niveles insuperable.
▼ La pantalla táctil se usa poco.
▲ Control medido al milímetro.



▼ Niveles molones y... ¡veloces!
▲ Gran uso de la doble pantalla.
▼ Control efectivo y versátil.

Kingdom Hearts Re:coded



Square Enix · 40,95 € · +12 años · 1 Jugador
Los mundos de Disney son el escenario de un juego de rol de acción que destaca por la variedad de su desarrollo.
Puntuación **88**

Mario & Luigi Viaje al Centro de Bowser



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
La magia de Mario en un juego de rol único por su variedad y sus dinámicos combates. ¡Y también juegas con Bowser!
Puntuación **92**

Okamiden



Capcom · 40,99 € · +12 años · 1 Jugador
Ambientada en un bello Japón medieval y con el original uso del pincel mágico, esta aventura es de lo mejor de DS.
Puntuación **90**

Pokémon Ediciones Blanca y Negra



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1-2 J. (2 online)
Un mundo en 3D, 150 nuevos Pokémon, combates triples y alucinantes opciones online. El Pokémon perfecto.
Puntuación **94**

Pokémon Oro y Plata



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 J. (2-20 online)
Dos grandes continentes por explorar en la aventura Pokémon más larga ¡Y trae el imprescindible Pokéwalker!
Puntuación **99**

Pokémon Ranger Trazos de Luz



Nintendo · 40,95 € · +3 años · 1-4 J. (4 online)
Viaja a la región de Oblivia y encárgate de los malvados Nappers en 52 misiones y con más de 300 Pokémon.
Puntuación **90**

Super Scribblenauts



Warner · 40,95 € · +12 años · 1 Jugadores
Aún mejor que el original, con un control más preciso, más palabras y la posibilidad de añadir adjetivos. Imprescindible.
Puntuación **90**

Zelda Spirit Tracks



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1-4 Jug.
El juego que superó a «Phantom Hourglass». Igual de grande y divertido, y con una historia aún mejor.
Puntuación **99**

Varios

Art Academy



Nintendo · 29,95 € · +3 años · 1 Jugador
Un magnífico curso de pintura y dibujo interactivo que te permite crear tus obras virtuales... o pasar al lienzo real.
Puntuación **90**

Cooking Mama World Hobbies & Fun



505 Games · 39,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
Más de 100 minijuegos táctiles en los que Mama desata su pasión por los hobbys domésticos. Simpático y divertido.
Puntuación **81**

El Profesor Layton y el Futuro Perdido



Nintendo · 39,95 € · +7 años · 1 Jugador
Más de 160 nuevos puzles en la aventura más misteriosa del Profesor... Y tiene unas escenas de vídeo alucinantes.
Puntuación **92**

Last Window



Nintendo · 39,95 € · +12 años · 1-2 Jugadores
La secuela de «Hotel Dusk» es otra novela interactiva en la que interrogamos, exploramos y resolvemos puzles.
Puntuación **89**

Mario Vs. Donkey Megalío en Minilandia



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Guía a los Minimarios a través de niveles plataformeros llenos de peligros. ¡Crea tus niveles y compártelos!
Puntuación **85**

Style Boutique



Nintendo · 39,95 € · +3 años · 1 Jugador
Gestiona tu propia boutique hasta el mínimo detalle en un juego con estilo y muchísimas posibilidades.
Puntuación 88

Tetris Party Deluxe



Nintendo · 30,95 € · +3 años · 1-4 Jug. (2 online)
Es el Tetris de siempre multiplicado por mil, con multitud de imaginativos modos y un multijugador brutal. Pura diversión.
Puntuación 86

LOS 3 MEJORES JUEGOS PARA... ¡ETERNIZARTE!



Chrono Trigger Un viaje por distintas épocas que desborda calidad... y 50 horazas de juego.



Inazuma Eleven Level 5 triunfa con este Pokémon del fútbol, con 1000 jugadores para fichar.



Pokémon Blanco y Negro 649 Pokémon y miles de opciones para una aventura infinita.

TOP 10

Está claro: adoráis a los Pokémon y a Layton. Y nosotros también, que conste... Pero ahora Okamiden nos tiene encantados, y se ve mucho por la redacción.

TOP LECTORES



1. Pokémon Blanco y Negro ..... (Igual)
2. El Profesor Layton y el Futuro Perdido .. (Sube)
3. Pokémon Oro y Plata ..... (Baja)
4. El Profesor Layton y la Caja de Pandora (Sube)
5. Zelda Spirit Tracks ..... (Igual)
6. Last Window ..... (Sube)
7. Inazuma Eleven ..... (Sube)
8. Mario Kart DS ..... (Sube)
9. Okamiden ..... (Novedad)
10. Metroid Prime Hunters ..... (Igual)

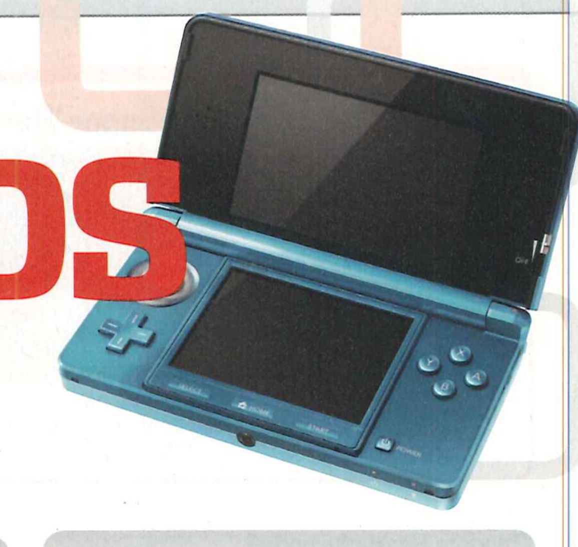
TOP REDACCIÓN



1. Okamiden ..... (Sube)
2. Pokémon Oro y Plata ..... (Baja)
3. Inazuma Eleven ..... (Baja)
4. El Profesor Layton y la Caja de Pandora (Sube)
5. Ghost Trick Detective Fantasma ..... (Baja)
6. Super Scribblenauts ..... (Sube)
7. Golden Sun Oscuro Amanecer ..... (Igual)
8. Mario vs. Donkey Megalío en Megalandia (Sube)
9. Dragon Quest IX ..... (Baja)
10. Mario Kart DS ..... (Sube)

N Novedad · Sube · Baja · Igual

Selección 3DS

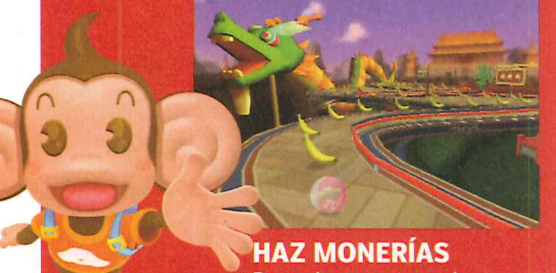


Completamos la guía de compras con las mejores propuestas para disfrutar a tope la nueva 3DS.

3 APUESTAS DE HABILIDAD

Super Monkey Ball





HAZ MONERÍAS
Pero sin pasarte o el mono se caerá de la pista. Muévete con suavidad, pelea duro y corre rápido.

Pilotwing Resort



¡CONTROL TOTAL!
En pleno vuelo, detalles como la inercia o el fuel son importantes. Piensa en ellos antes de empezar.

Street Fighter IV



ESQUIVA, LANZA
Reacciona firme ante los golpes del rival. Sé ágil, ligero, rápido, domina y aprende los combos.

Acción/Plataformas

Rabbids 3D



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Sesenta niveles diferentes en 4 épocas distintas de la Historia dan para muchas plataformas. Y genialidades.
Puntuación **80**

Rayman 3D



Ubisoft · 45,95 € · +7 años · 1 Jugador
Versión 3D del fantástico Rayman 2 de N64, un plataformas brillante que, sin embargo, resulta muy poco novedoso.
Puntuación **77**

Samurai Warriors Chronicles



Tecmo Koei · 51,90 € · +12 años · 1 Jugador
Arrasar de enemigos los escenarios tiene su encanto, y más en pleno Japón medieval y junto a personajes históricos.
Puntuación **71**

Splinter Cell 3D



Ubisoft · 45,95 € · +16 años · 1 Jugador
El rey del gadget se estrena en 3DS con la versión de un clásico suyo: buen intento, buena aventura, no exijas más.
Puntuación **74**

Super Monkey Ball 3D



SEGA · 49,95 € · +7 años · 1-4 Jugadores
Esta vez tú tienes el control de los monos rodantes moviendo la consola. Además hay combates y carreras.
Ya disponible

Super Street Fighter IV 3D Edition



Capcom · 45,95 € · +12 años · 1-2 J. (2 online)
El lanzamiento más espectacular de 3DS. Sus combates sacan verdadero partido a las 3D. Y el StreetPass convence.
Puntuación **94**

N Nueva entrada · P Precio económico

Deportivos

Asphalt 3D



Ubisoft · 45,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Descubre cuál es tu límite de velocidad al mando de coches y motos de los que sueñas conducir en circuitos urbanos.
Ya disponible

PES 2011 3D



Konami · 39,95 € · +3 años · 1-2 Jugadores
Mayor profundidad de juego, divertidos modos, control ágil y sencillo, gráficos realistas... ¿algún gol más?
Puntuación **86**

Ridge Racer 3D



Namco-Bandai · 45,95 € · +3 años · 1-4 Jugadores
El mejor juego de coches para 3DS. Es rápido, vibrante, sus gráficos impactan y luce el brillo de la saga en el morro.
Puntuación **84**

Varios

Nintendogs + Cats



Nintendo · 45,95€ · +3 años · 1 Jugador
Tres ediciones con diferentes perros y gatos, para que cuides como nunca a tu mascota virtual. Increíble efecto 3D.
Puntuación **90**

Pilotwings Resort



Nintendo · 45,95 € · +3 años · 1 Jugador
Volar deja de ser un sueño para convertirse en placer. Tres vehículos a tu disposición y muchos retos por delante.
Puntuación **85**

LOS + ESPERADOS

Qué sería de la selección de títulos sin los tres juegos más deseados por la redacción...



Metal Gear Solid 3

KONAMI A la vista de las demos, será el juego más espectacular gráficamente.



Zelda Ocarina of Time

NINTENDO Llegará este verano, y en nuestro reportaje has visto porque lo amamos tanto.



RE Mercenaries 3D

CAPCOM Y además de todo lo visto... se confirma un modo cooperativo. ¡Qué felicidad!



PARA LOS APASIONADOS DE LA CULTURA NINTENDERA

I Love Nintendo®

página 70

Historia de las portátiles Nintendo

Qué mejor dosis de cultura Nintendera que un viaje alucinante por la historia de las consolas portátiles. Venga, de Game&Watch a 3DS.

página 76

El corazón de Nintendo

¿Te sabes los estudios de desarrollo que han hecho de Nintendo lo que es hoy?, ¿quieres saber qué juegos han creado cada uno de ellos?

página 72

Retro review: Street Fighter II

Pasó de la recreativa más alucinante a los circuitos de Super Nintendo tal cual, sin fisuras, sin limitaciones. Hoy le rendimos este homenaje.

página 88

10 juegos de alta tecnología

¿Te acuerdas del chip fx?, ¿y del modo7, de las pre-renderizaciones de Donkey Kong? Te refrescamos la memoria con este top de juegos de altísima tecnología.

página 75

El túnel del tiempo

Nintendo Acción se ocupa hacer volver a nuestra memoria a los personajes más queridos del universo consolero de hace la friolera de 5, 10 y 15 añitos.

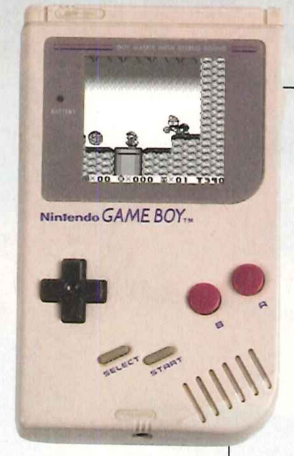
De Game Watch a 3DS 1980-2011

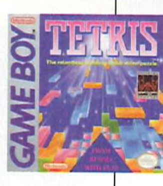
1980 Game & Watch

Ventas: 40 millones
Juego más vendido: Donkey Kong

Creada por el gran Gunpei Yokoi, fue la semilla de la diversión portátil. Tenía la electrónica de una calculadora, pantalla LCD, reloj, alarma y un juego por consola: Mario Bros, Zelda, Mickey Mouse... Además, se llegaron a lanzar 10 modelos distintos, incluida la famosa doble pantalla.







1989 Game Boy

Ventas: 87,6 millones
Juego: Tetris
Accesorios: Lupa Light Boy, Game Boy Camera y GB Printer, cable Game Link

La primera con cartuchos intercambiables, tan míticos como Super Mario Land, Metroid II, Kirby's Dream Land, Wario Land o Tetris (incluido en el pack original). Con sus 8-bit, 4 tonos de gris y pilas de larga duración, se convirtió en el mayor éxito de la compañía... hasta que DS le ganó la partida.

1996 Game Boy Pocket

Juego: Pokémon Azul/Rojo

Siete años después, Game Boy se estilizó con una versión más compacta y liviana en varios colores. El fenómeno Pokémon revolucionó la conexión entre jugadores gracias al cable Game Link.



2003 Game Boy Advance SP

Ventas: 43,5 millones
Juego más vendido: Pokémon Rubí y Zafiro

Esta segunda revisión fue muy "SPecial" por varias razones: su pantalla TFT retroiluminada, su batería de litio -que dijo adiós a las pilas-, y su tapa abatible, cuyo diseño supuso el preludio de DS. En ella jugamos a los geniales Zeldas Four Swords y Minish Cap.



2005 Game Boy Micro

Ventas: 2,4 millones

Aunque no gozó del éxito esperado, fue la Game Boy más 'cool' y diminuta de todas; tanto, que no cabían los cartuchos de GB y GB Color. Su edición especial Famicom es casi un objeto de culto, pero no salió en Europa.





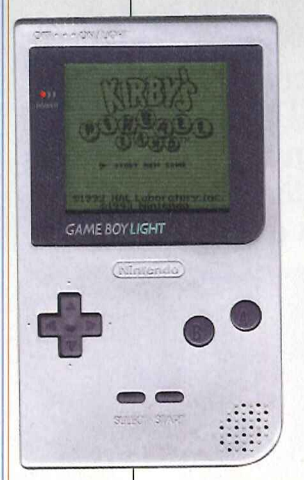
2005 Nintendo DS

Ventas: 147 millones
Juego más vendido: New Mario Bros.
Aplicaciones: Conexión Wi-Fi

Retomando el concepto 'Dual Screen' de las Game & Watch, Nintendo logró fusionar el espíritu de sus orígenes con la innovación del control táctil y las posibilidades Wi-Fi, convirtiendo a DS en la consola más vendida de todos los tiempos. Fenómenos como Brain Training o Nintendogs expandieron el mercado como nunca habíamos visto, atrayendo a jugones de todo tipo.



LA PORTÁTIL MÁS PEQUEÑA DE NINTENDO FUE 'POKÉMON MINI', DE 2001, PARA LA QUE SE LANZARON DIEZ MINICARTUCHOS.



1997 Game Boy Light

Ventas: No disponible.

Del mismo tamaño de GB Pocket, este modelo especial de Game Boy fue la primera portátil de Nintendo retroiluminada, para poder jugar en condiciones de poca luz. Sólo salió en Japón y, claro está, era compatible con todo el catálogo de GB.



GAME BOY PRINTER DESPUÉS DEL LANZAMIENTO, YA SE HABÍAN VENDIDO MAS DE 100.000 CONSOLAS



1998 Game Boy Color

Ventas: 31 millones

Juego más vendido: Pokémon Oro y Plata

Accesorios: Cartuchos con vibración o sensor de movimientos

Por fin una GB en color. Permitía 56 colores en pantalla en los juegos diseñados para ella, y añadía una sencilla paleta de colores a los juegos de la GB normal.

2001 Game Boy Advance

Ventas: 81 millones (de todos los modelos)

Juego más vendido: Pokémon Rubí y Zafiro

Accesorios: Cable Link 4 jugadores, Cable Link Gamecube-GBA, Game Boy Player

Una nueva generación portátil: su procesador de 32 bits permitía crear juegos de calidad similar a los de SNES. Fue un gran éxito, pero su pantalla no era retroiluminada y el diseño no era muy cómodo.

La historia de las portátiles Nintendo

Con el lanzamiento de 3DS, llega la cuarta familia de consolas portátiles de Nintendo: sin contar los modelos Game & Watch, las tres familias anteriores son Game Boy, Game Boy Advance y Nintendo DS. Pero, a lo largo de su historia, la Gran N ha mantenido su hegemonía en este mercado lanzando diversas versiones de cada una de las consolas que perfeccionaban sus características. Este es un repaso completo a todas las máquinas portátiles de la compañía.

2006 DS Lite

Juego más vendido: New Super Mario Bros.

Un rediseño de DS más compacto, ligero y bonito. Las pantallas, del mismo tamaño, se veían mejor e incluían selector de luminosidad. Mantenía todas las funciones y la entrada para catuchos de GBA. Las ventas se dispararon.



2008 DSi

Juego más vendido: Pokémon Perla y Diamante

Aplicaciones: Cámara DSi, DSi Ware

Resideño de DSi con pantallas un poco más grandes, ranura para tarjeta SD, dos camarás de fotos (interna y externa) y acceso a su propia tienda online, DSi Ware. Eso sí, perdió la ranura de GBA.

2010 DSi XL

Juego más vendido: Pokémon Blanco y Negro

Un modelo más grande de DSi. Las pantallas tienen la misma definición pero mucho más tamaño, 4.2 pulgadas, y permiten un mayor ángulo de visualización. Un lujo para la vista.



2011 Nintendo 3DS

Ventas: cerca de 2 millones

Juego más vendido: Super Street Fighter IV 3D Edition

Aplicaciones: 3D estereoscópico, Cámara 3D, Giroscopio, Podómetro, StreetPass, SpotPass, Realidad Aumentada, eShop

Nintendo salta de generacion con una portátil en 3D, tan potente como Wii y que, sólo en sus primeras semanas, ya ha vendido cerca de 2 millones de unidades.



Street Fighter The World Warrior

Hace 20 años, la lucha llevó a Super Nintendo a lo más alto.

En 1992, Capcom convirtió al 'Cerebro de la Bestia' (nuestra Super Nintendo) en una máquina arcade. Los fans de **SFII** pudimos jugar una conversión fiel y espectacular de la recreativa que puso los puntos sobre las íes en la batalla de los 16 bits.

El mejor guerrero del mundo

Street Fighter II: The World Warrior es una adaptación fiel del juego que rompía moldes (y joysticks) a principios de los 90. Incluye todos los luchadores de la versión arcade, escenarios y movimientos de cada personaje. Era la primera vez en la historia que una consola doméstica lucía igual de bien que una potente recreativa y eso hay que agradecérselo a la capacidad tecnológica de la Super Nintendo. Al igual que en la máquina arcade, tenemos a 8 luchadores seleccionables, 8 escenarios donde combatir y 4 jefes extra para las batallas finales. El objetivo: demostrar quien es el mejor guerrero del mundo. Cada personaje tiene su propio abanico de golpes, con 6 botones de ataque distintos (como en la recreativa). Y, aunque hoy en día el ritmo de las peleas puede parecernos un poco lento, en cuanto nos acostumbramos vemos que su esencia sigue funcionando y divirtiendo.

Gráficamente, **Street Fighter II: The World Warrior** presenta diseños de sprites muy bien detallados, grandes y con





Las fases de bonus son otro de los elementos más reconocibles de la saga. La fase del coche es la más conocida y famosa de todas.



Los personajes ocupan gran parte de la pantalla y los escenarios son dinámicos, con animaciones. ¡Todo un logro para aquella época!

Ryu, Ken, Chun Li...

Los 8 personajes jugables son los más famosos de la saga, junto a los cuatro jefes finales, que aparecían cuando derrotabas a todos tus adversarios. Una pena que en esta versión no se podía jugar con ellos.



CADA LUCHADOR COMBATE CON SU ESTILO Y 6 BOTONES DE ATAQUE

notable variedad de animaciones. La música es otra de sus señas de identidad, melodías ya clásicas que se han conservado en los demás juegos de la saga y seguro que te suenan.

La misma diversión

Pero lo mejor es que la capacidad de diversión se mantiene intacta, demostrando que este juego es la génesis de todos los títulos de lucha que vinieron después. Es, sencillamente, el juego que inició la leyenda, el único que sigue siendo capaz de darnos horas de entretenimiento a golpe de Hadouken y Shoryuken. Y para dos jugadores simultáneos. ¿Cambió tu vida este juego?

Puntuaciones

Lo mejor y lo peor

El padre de la lucha moderna. Todo lo que es Street Fighter está en este juego.

Las posteriores versiones de SNES, que añadieron velocidad y personajes, son mejores.

Nuestra opinión

Y no pasa de moda

Mantiene la frescura del primer día, a pesar del desfase tecnológico. Que los golpes, personajes, músicas y demás elementos se mantengan igual en los nuevos juegos indica que es imperecedero.

Nota 80

5 Datos



El Street Fighter original salió para recreativa en 1987, y tuvo una versión para NES. No permitía elegir luchador (el jugador 1 era Ryu y el 2, Ken)



A NES llegó también Street Fighter 2010. La versión nipona de este juego de acción y saltos no tenía que ver con la saga, en USA se cambió el nombre del prota por el de Ken para que pareciera una secuela.



En la primera peli inspirada en las serie, de 1994, Van Damme hacía de Guile y Kylie Monogue de Cammy. ¡Qué espectáculo!



Muchas sagas de lucha han homenajeado,(o parodiado) a SF. Por ejemplo, en Mortal Kombat Armaggedon (Wii, 2007) el editor permitía crear un luchador con el aspecto de Ryu o el de Ken.



Curiosamente, en la cronología de la saga el juego más avanzado no es SF IV, sino SFIII (1997). En la recreativa, los héroes clásicos, tenían un aspecto más maduro.

10 juegos de alta tecnología

Modo7, chip SuperFX, Rumble Pak... No hay duda, la historia de Nintendo está marcada por títulos que usaron innovadoras técnicas de software o prodigios de hardware para conseguir experiencias de juego únicas.

¡Y aún hay más! Claro que sí. Las innovaciones no paran. En Wii se habla de MotionPlus y de Vitality Sensor... y acabamos de dar la bienvenida al juego en 3D.

1 F-Zero

SNES, 1990 Esta frenética carrera de naves estrenó la técnica gráfica Modo7, integrada en el hardware de la máquina, para rotar escenarios.

2 Starwing

SNES, 1993 Fue el primer cartucho que incluyó un chip co-procesador, llamado Super FX, que generaba los gráficos 3D del juego.

3 Donkey Kong Country

SNES, 1994 Sus gráficos pre-renderizados crearon escuela: se diseñaban modelos 3D y se transformaban sus animaciones en sprites 2D.

4 Killer Instinct

Recreativa, 1994 RARE diseñó este "bestiajo" para recreativa, utilizando el procesador de 64 bits que daría luz a la nueva consola de Nintendo.

5 Mario Tennis

Virtual Boy, 1995 Los primeros pasos de Nintendo en las tres dimensiones... Virtual Boy no tuvo éxito, pero puso las mejores bases.



6 Super Mario 64

Nintendo 64, 1996 Creó el mundo 3D más sólido y asombroso visto jamás en un juego. Con él nació una nueva forma de jugar las aventuras.

7 Lylat Wars

Nintendo 64, 1997 El Rumble Pak se insertaba en la parte inferior del mando de N64, y transmitía vibraciones en momentos de la partida.

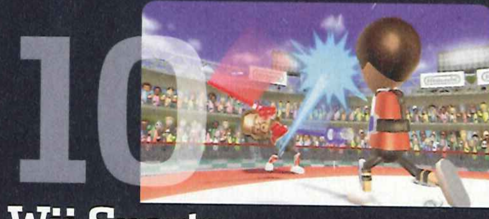
8 Kirby Tilt'n Tumble

GB Color, 2000 El cartucho incluía un acelerómetro, y jugábamos inclinando la máquina para que Kirby rodara por los escenarios.



9 Zelda Wind Waker

GameCube, 2002 Permitía interacción en tiempo real entre la GBA, para ver mapas y descubrir secretos, y GameCube, donde se jugaba.



10 Wii Sports

Wii, 2006 Una verdadera exhibición, que demostraba hasta qué punto funcionaba y convencía el control de movimientos.



El túnel del tiempo

Nuestro particular viaje por la historia de Nintendo a través de la revista.



Mayo 2006 **Nº 162**



Mayo 2001 **Nº 102**



Mayo 1996 **Nº 42**

Un nuevo Mario... para liderar DS

Mario llegaba para afianzar el impulso de Nintendo DS, elegida Consola del año por los lectores y que ya lucía un Nintendogs memorable. La preparación para lo nuevo del fontanero era de lujo: buscamos 10 razones para adorarlo. Y vaya si lo hicimos. Aunque no fue lo único (que hicimos). Ese número entregábamos los premios a los Mejores de 2005, comentábamos juegos de moda como Crónicas de Narnia (90), Pokémon Link (93) y Top Spin 2 (95); y avanzábamos Metroid Prime Hunters y Super Princess Peach. Y más allá, un Zelda Phantom Hourglass que empezaba a hacernos soñar.



Phantom Hourglass era el siguiente Zelda por el que todos suspirábamos

Nintendogs desató una increíble fiebre por la DS.

Pokémon era... ¡de Oro y Plata!

Pokémon Oro y Plata, el primero, el original, se plantaba en Game Boy Color por 7.490 pesetas (50 Euros, por redondear). Incluía Transfer Pak y 100 Pokémon nuevos, que se encontraban con 150 más para intercambiar desde el puerto de infrarrojos. Junto a los Pokémon, los que más brillaban en Game Boy eran Super Mario BROS. deluxe y Donkey Kong Country. De N64 se hablaba de futuro: venían dos de los grandes, Paper Mario 64 y Excite Bike, con propuestas tan estimulantes como innovadoras. Y los que ya disfrutaban la consola a tope, en este número dieron con la forma de pillar todos los corazones en Majora's Mask, que era el Zelda que más pitaba...



Los primeros Oro y Plata nos sumergieron en una abrumadora nueva época Pokémon.

Primer Toy Story... Y Rol en castellano

Los tiempos pasan, pero Woody y Buzz permanecen. Las estrellas de Toy Story posaban en esta portada con un reportaje especial del juego de SNES y un avance de la versión portátil. Compartían estrellato con Secret of Evermore, juegazo de ROL de Square que presumía de textos divertidos y... traducidos. En avances, a corto plazo llegaba un Final Fight 3 con puro sabor a recreativa, y un poco más allá se confirmaba el lanzamiento en Japón de la N64 junto a Mario 64 y Pilotwings.

Secret of Evermore, Rol en castellano y del bueno para SNES.

Woody sin duda uno de los héroes más versionados

LOS ESTUDIOS DE DESARROLLO MÁS

El corazón de

En nuestro afán por contaros todos los secretos del mundo Nintendo, este mes vamos a descubrir cuánto (y qué juegos) les debemos a los estudios de desarrollo con más solera del planeta. ¡No te acostarás sin saber una cosa más!

El origen

Nintendo Research & Development 1 (R&D1)

Tokyo. 1975-2005.

Es el primero y más antiguo. Dirigido por **Gunpei Yokoi** hasta 1996 (tras el fracaso de la Virtual Boy), fue relevado en el cargo por **Takehiro Izushi**. Es el estudio más importante y decisivo en la historia de Nintendo. De él salieron las consolas Game & Watch, los arcades Donkey Kong, Mario Bros. o Ice Climber, así como clásicos para NES: Metroid, Kid Icarus, Excite Bike, Duck Hunt, Balloon Fight, Mario Bros., Tetris...

En 1989, este mismo equipo desarrolla la Game Boy, y también pone en marcha juegos como Super Mario Land, Tetris, Metroid II, Wario Land o Solar Striker. Para SNES, destaca Super Metroid. Su última gran creación es la saga Wario Ware para GBA.

En 2005, el grupo es absorbido por EAD.



Gunpei Yokoi fue una de las mentes más brillantes de Nintendo. Hasta su muerte en 1997, Yokoi inventó la Game Boy y los Game&Watch, y desarrolló la serie Metroid.

Nintendo Entertainment Analysis & Development (EAD)

EAD Group 1

Hideki Konno

Son los que más saben de Mario Kart. Firman Mario Kart (DS, GC y Wii); Nintendogs (DS y 3DS); y Cocina conmigo (DS).



EAD Group 2

Katsuya Eguchi



Se encargan de la serie Animal Crossing (GC, DS, Wii); Star Fox Command (DS); Wii Sports, Wii Play, Wii Fit, Wii Music, Wii Sports Resort. Vaya, que son los verdaderos "amos" de la exitosa línea Wii.

EAD Group 3

Eiji Aonuma

Con Aonuma de por medio, es normal que se especialicen en Zelda. Firman Four Swords Adventures (GC); Phantom Hourglass (DS); Twilight Princess (Wii); The Wind Waker (GC); y Link's Crossbow Training (Wii), la "demo-juego" para Wii Zapper.



Otros estudios en Japón

Intelligent Systems.

Tokyo. Fundado en 1984.



Formada por ex miembros del R&D1, cuenta con 123 empleados y su director es **Toru Narihiro**. Empezaron desarrollando hardware para Nintendo (adaptaron los "disquetes" de Famicom al formato cartucho de NES), pero pronto se convirtieron en estudio de desarrollo.

Desde el principio, su actividad ha estado estrechamente ligada a Nintendo, trabajando en franquicias como Metroid, Fire Emblem, Wario Ware, Advance Wars o todos los Paper Mario. Además de diversas herramientas de programación, también son responsables de periféricos interesantes como Super Game Boy para SNES o Game Boy Player de Gamecube.

Game Freak

Tokio. Fundada en 1989.

Mundialmente conocida como el estudio responsable de Pokémon. Fundado por **Satoshi Tajiri**, su director de desarrollo es **Junichi Masuda**. Tiene 66 empleados.



IMPORTANTES DE LA HISTORIA

Nintendo



Kioto, edificio central de Nintendo. El EAD se creó en 1984 con miembros de Nintendo Research & Development 1, entre ellos, Shigeru Miyamoto y Takashi Tezuka. En 2005, Satoru Iwata divide EAD en 5 grupos internos. A continuación, sus juegos y directores.

EAD Group 4

Hiroyuki Kimura

Es el departamento encargado de las adaptaciones de los Mario clásicos a Game Boy Advance, entre ellos: Super Mario Bros. 2, Super Mario World, Yoshi's Island y Super

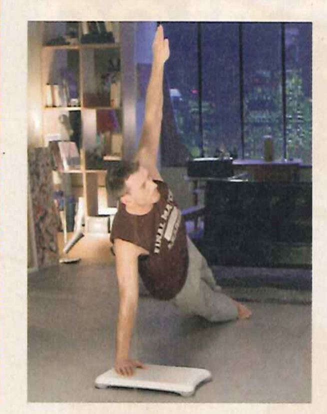


Mario Bros. 3. Sin embargo, sus mayores triunfos son los últimos New Super Mario Bros. DS y New Super Mario Bros. Wii. También fueron los responsables de Yoshi Touch and Go para DS y los Big Brain Academy de DS y Wii, las adaptaciones New Play Control de Pikmin, y el próximo Pikmin 3.

EAD Group 5

Tadahi Sugiyama

Creado en 2007, es el más reciente de los seis grupos. Se ocupó de desarrollar los exitosos Wii Fit y Wii Fit Plus, para atraer a un público más casual. Su última creación es el inminente Steel Diver, que llega a 3DS en mayo.



EAD Tokyo

Takao Shimizu



Está especializado en el universo Mario, y nunca mejor dicho: suyos son los estratosféricos Super Mario Galaxy y Super Mario Galaxy 2 para Wii, además de Donkey Kong Jungle Beat de Gamecube (y su adaptación a Wii), la aplicación Flipnote Studio de DSi y el futuro Mario para 3DS.

HAL Laboratory

Tokyo. Fundada en 1980.

Presidida por **Masayoshi Tanimura**, es creadora de sagas y videojuegos tan reconocidos como la serie Kirby, Earthbound, Pokémon Ranger, Pokémon Snap, Pokémon Stadium o la saga Super Smash Bros. El presidente actual de Nintendo, **Satoru Iwata**, fue el anterior responsable de HAL.



Otra figura importantísima de esta compañía es **Masahiro Sakurai**, creador del personaje Kirby y de la saga Super Smash Bros.; actualmente dirige su propia empresa, Sora Ltd. Hal Laboratory cuenta en la actualidad con 137 empleados.

Sora Ltd.

Tokyo. Fundada en 2005.

Nació un 30 de septiembre del cerebro de **Masahiro Sakurai**. Su primer trabajo, y ya gran éxito, es Super Smash Bros. Brawl. Actualmente están desarrollando Kid Icarus: Uprising para 3DS.

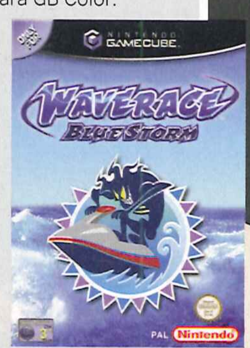


EEUU y Europa

Nintendo Software Technology (NST)

Washington. Fundada en 1999.

Subsidiaria y first-party de Nintendo. Dirigida por **Shigeki Yamashiro**, su primer título fue Bionic Commando: Elite Forces (1999) para GB Color. También destacan Ridge Racer 64 (N64, 2000); Wave Race: Blue Storm (GC, 2001); 1080 Avalanche (GC, 2001); la adaptación a GC de Ocarina of Time: Master Quest; Mario Vs Donkey Kong (2004, GBA); Metroid Prime Hunters (2006, DS). Cuenta con 80 empleados.



Retro Studios

Texas. Fundada en 1998.



Fue creada por **Jeff Spangenberg** en 1998 como second-party de Nintendo. De hecho, en la actualidad pertenece a la Gran N. Suya es la trilogía Metroid Prime (GC y Wii, entre 2003 y 2009), y el reciente Donkey Kong Country Returns (Wii, 2010).

Rareware

Reino Unido. 1994 a 2002.

Fundada en 1982 por los hermanos Tim y Chris Stamper. Antes de Rare, la conocimos como Ultimate Play The Game, y creó algunos de los juegos más importantes de la historia.



Una de sus series más aclamadas fue Donkey Kong Country, de SNES. Y su lista de N64 es brillante: GoldenEye 007, Perfect Dark, Diddy Kong Racing, Killer Instinct, Blast Corps, Banjo-Kazooie. Antes de romper la exclusividad con Nintendo, firmaron Starfox 64. Y en DS los últimos que crearon son Diddy Kong Racing y Viva Piñata



Claire es rápida y mortal con el cuchillo, el rifle o el cuerpo a cuerpo. Se desenvuelve como nadie.



3DS ACCIÓN CAPCOM JULIO

Resident Evil The Mercenaries 3D

A punto para su estreno, aquí tenéis las imágenes que ponen el vello de punta.



Primer Contacto

Saber que lo podré jugar pronto, y que incluirá una demo de **Revelations** es ¡BRUTAL! Aunque a mí lo que me ha ganado es la increíble ambientación. Tétricos escenarios, infectados de diferentes rostros y banda sonora total.

Capcom ha anunciado oficialmente su lanzamiento este mes de junio en Japón. Nuestras fuentes lo sitúan en Europa en julio, así que no queda nada. Al menos podemos amenizar la espera con pantallas tan espectaculares y reveladoras como éstas, en las que Claire y Chris Redfield se despachan a gusto con un batallón de infectados.

¡No dejes que te rodeen!

Zombis de diferente tipo y condición, pero abundantes, a los que liquidaremos cuerpo a cuerpo, a tiros -con el sistema de mira láser- o con el cuchillo a lo largo de 30 misiones. La tensión se palpará desde los enormes gráficos a las cuidadas animaciones, y se beneficiarán de una profundidad que aún no hemos visto en ningún juego de la 3DS. La vista tras el hombro de los héroes nos permitirá seguir la acción sin problema, bueno, solo uno: que rodeado de zombis, se te atragante el desayuno. Los escenarios han sido sacados de RE 4 y 5, y cumplirán a la perfección. Como la pantalla táctil, en la que manejaremos el inventario y ejecutaremos los ataques cuerpo a cuerpo. Redondea la primera impresión un modo cooperativo del que esperamos compartir habilidades con los héroes de leyenda que vuelven al juego: Chris, Claire, Krauser, Jill, Hunk y Wesker. No les tosas.

Primera impresión

- **Ambientación y gráficos 3D.**
- **¡Los salpicones de sangre!**



El modo cooperativo a través de Wi-Fi pondrá la guinda al juego.



¡Has visto esa horrible cara! Hazte una idea de por qué será +18.

Wesker, uno de los protagonistas del último tráiler publicado, es duro y no tiene piedad.

Avanzar liquidando oleadas de infectados en escenarios abiertos. Es la mecánica del juego, que se desarrolla en 30 misiones.

3DS ➲ SIMULADOR ➲ NINTENDO ➲ 6 DE MAYO

Steel Diver

Intensas batallas acuáticas en la nueva generación portátil.

Nintendo te propone controlar submarinos en este simulador, que pretende plasmar todo el **realismo de los combates bajo el agua**. **Steel Diver** dispondrá de modos de juego bien variados: desde niveles en los que desplazarás tu submarino en avance lateral y control táctil, a fases de pura acción en el **modo periscopio** en las que tendrás que mover la consola para manejar la mirilla. Habrá opción de seguir una campaña con su historia propia, y también de superar escenarios en modo contrarreloj. Además, un multijugador permitirá disfrutar el juego en compañía.

Toca y mueve

El **control táctil será clave**, con una jugabilidad difícil de dominar pero que cuanto más la entrenemos, más satisfactoria resultará. Además, podrás elegir entre varios modelos de submarinos con diferentes características. En el modo periscopio la cosa será más simple pero también funcionará bien, combinando el movimiento de la consola con los disparos en la táctil. El juego promete una buena experiencia con un uso ejemplar del giroscopio y del stylus de la 3DS, aunque su **ritmo lento** no sé si convencerá a todos.

Primera impresión

- Control táctil desafiante.
- Tendrá pocas misiones.





ACCIÓN TÁCTIL

La pantalla táctil presenta dos barras con las que haces que el submarino suba o baje y avance o retroceda. También hay un botón para lanzar torpedos.



➲**El modo periscopio se jugará a través de la mirilla.** Moviendo la 3DS, gracias al giroscopio, podrás apuntar y disparar a navíos y submarinos enemigos.



➲**Avanzar y disparar.** Manejando el submarino recorrerás niveles plagados de obstáculos, que deberás esquivar o destruir a base de lanzar torpedos.

3DS ➲ ACCIÓN ➲ 505 GAMES ➲ JUNIO

Naruto Shippuden 3D

Accion frenética con tu ídolo del manga.

Con un guión creado específicamente para esta entrega, basado en los últimos acontecimientos del manga, y con la introducción del modo Sabio, no hay duda de que Naruto se presenta en 3DS con las mejores credenciales. Y tras la primera prueba, la misma impresión: un juego ágil, de acción, saltos y combates en el que disfrutaremos del mejor Naruto: de hecho, una vez cargado de energía a tope, conoceremos al Naruto más potente. Por el camino visitaremos 9 escenarios llenos de elementos ocultos y niveles desbloqueables, para compartir con Sasuke.

Primera impresión

- **Uso del sensor de movimiento.**
- **Parece facilito, ya lo veremos...**

➲**El modo Sabio** permitirá contar con la versión más potente de Naruto.

➲**Con los códigos Sharingan** podrás desbloquear objetos y personajes extra gracias al uso de la cámara de 3DS.

SASUKE
Es manejable en el juego, pero antes tendrás que desbloquearla. Como a 7 de los 10 personajes que podrán acompañarnos durante esta aventura de acción.

Wii ➲ CARRERAS ➲ DISNEY ➲ JUNIO

Cars 2

¡Genial, y viene con la película de Pixar!

Cars lo revolucionó todo. En el cine y en los videojuegos. Creó escuela y millones de fans cayeron a sus ruedas. Ahora los coches de simpáticos ojillos regresan al cine y a nuestras consolas: se han anunciado versiones para Wii y DS, con Rayo, Sally, Mate y un nuevo personaje, agente secreto para más señas, en una aventura que les llevará donde ningún coche ha llegado antes. Las nuevas carreras tendrán lugar en diferentes partes del mundo, y no serán exactamente en circuitos: habrá atajos, items ocultos y... ¡misiles! No te lo pierdas.

Primera impresión

- **Esto lo va a petar todo otra vez**
- **Que aún faltan algunos meses...**

➲**Un nuevo coche** irrumpe en escena. Es sofisticado, experto en misiones suicidas y recuerda a James Bond...

➲**Las carreras serán más movidas** que nunca, con circuitos llenos de peligros y coches muy bien equipados.

Próximo número

¡NO TE LO PIERDAS!

¡Todos los secretos de Resident Evil!

La inminente llegada de Mercenaries a 3DS se completa con las nuevas imágenes y datos de Revelations. Prepárate para pasar miedo, porque tenemos las mejores imágenes de la saga más terrorífica.

¡NOS ANTICIPAMOS!

¡Empieza el E3!



Adelántate a lo que se va a cocer en el próximo E3. Te desvelamos los juegos que verás y los proyectos más secretos.

¡A PELEAR!

DEAD OR ALIVE 3D

Probamos el juego que competirá con Street Fighter por hacernos vibrar con la mejor lucha en 3D.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director
Juan Carlos García Díaz
Director de Arte
Abel Vaquero
Redacción
Rubén Guzmán (Jefe de Sección)
Maquetación
Augusto Varela (Jefe de Maquetación)
Patricia Barcenilla
Secretarias de Redacción
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores
Gustavo Acero, Samuel González, Jorge Puyol, Daniel Atienza, Víctor Navarro, Bruno Louviers, Roberto J.R. Anderson



Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.
Directora General Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero José Aristondo
Director de Producción Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones Virginia Cabezón
Director de Sistemas Javier del Val
Directora de Márketing Belén Fdez. Zori
Coordinación de Producción Roberto Rodas
Fotografía Asimétrica

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial José E. Colino
Jefe de Servicios Comerciales Jessica Jaime
Directora de Publicidad Mónica Marín
Publicidad Noemí Rodríguez
Coordinación de Publicidad Mónica Saldaña
C/Santiago de Compostela, 94 - 28035 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Santiago de Compostela, 94 - 2ª planta
28035 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@axelspringer.es

Suscripciones Telf. 902 540 777
Fax: 902 540 111
Distribución Dispaña.
Avda. Llano Castellano, 43 2ª planta
28043 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime RIVADENEYRA, S.A.
Tel. 916 833 311. Getafe (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992





Publicación controlada por



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.

CONCURSO EL SICARIO DE DIOS EN 3D

La película más esperada **en 3D** te regala un bloggie™ PM5 cámara de fotos y vídeo HD móvil de Sony

¡Gana un bloggie™ PM5!

LA GUERRA ES ETERNA.
SU MISIÓN ACABA DE COMENZAR.

EL SICARIO DE DIOS EN 3D

WWW.ELSICARIODEDIOS.COM

ESTRENO 13 DE MAYO



PARTICIPAR ES MUY FÁCIL, envía un mensaje de texto al 27565 desde tu móvil poniendo:

NASICARIO (espacio) una palabra que defina nuestra revista (espacio) tus datos personales

Ej.: NASICARIO (espacio) indispensable (espacio) pacoruiz c/lopez4 badajoz

Coste SMS: 1,42€ (IVA incl.) Delicom SL tel 902051286 www.delicomsl.com Concurso de habilidad. Si eres menor de edad necesitas el consentimiento de tu padre/tutor. Promoción válida del 25 de marzo al 15 de mayo de 2011.

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 1,42 Euros IVA incluido.
2. Válido para los operadores Movistar, Vodafone y Orange.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en España.
6. Habrá un periodo de tres meses para reclamar todos los premios que nos sean devueltos.Pasado este tiempo, entenderemos que el ganador rechaza dicho premio, y no tendrá derecho a solicitarlo.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 15 DE MAYO de 2011

Colaboran:



Play



micromanía

Política de protección de datos en www.axelspringer.es/sms-datospersonales